http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 1

Anno I n. 1 GAME POWER DICEMBRE 1991 Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

SUPER MARIO 3
L'IDRAULICO PIU' FAMOSO DEL MONDO COLPISCE ANCORA

ANTEPRIME
- **BATTLETOADS** *Nintendo*
- **MARBLE MADNESS** *Gameboy*

24 PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI E CODICI SEGRETI + LE MAPPE DEI PRIMI LIVELLI DI MICKEY MOUSE E SUPER MARIO BROS 2

VINCI!
PRIMO CAMPIONATO ITALIANO VIDEO GIOCHI

ALL'INTERNO LA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE

EA HOCKEY • SUPER MARIO WORLD • GAUNTLET II • SPEEDBALL • POPULOUS
SONIC • SUPER R-TYPE • DIGGER T. ROCK • A BOY & HIS BLOB • SUPER TENNIS
SPIDERMAN • MICKEY MOUSE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

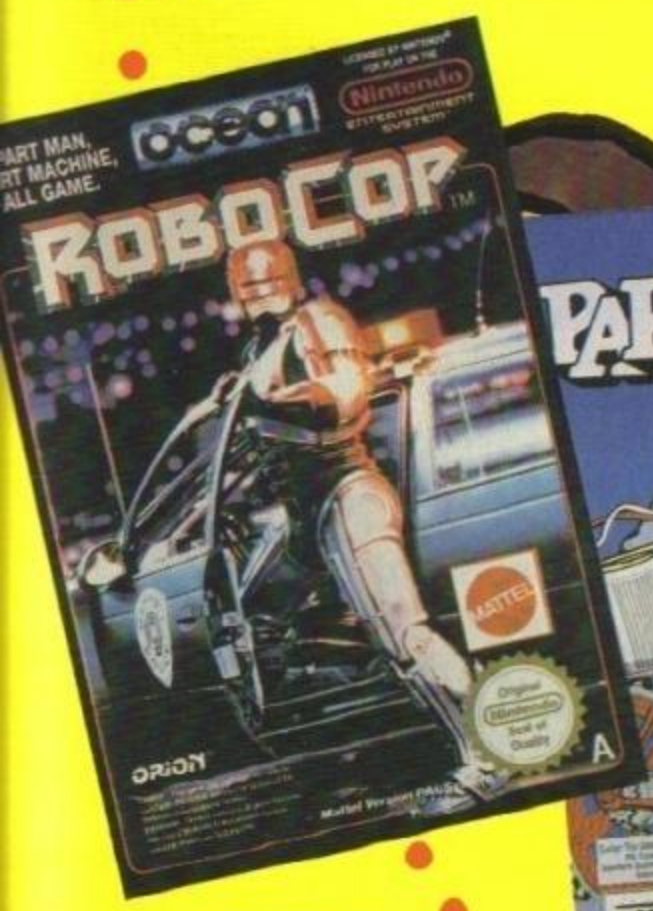
GRANDE CONCORSO

CERCA MATTEL e VINCI

Nintendo®

MATTEL

CON PAPERBOY E ROBOCOP



IN REGALO

Più di un milione di copie vendute

VINCERE E' MOLTO SEMPLICE!

NVIA LA SCATOLA DI PAPERBOY O DI ROBOCOP A MATTEL.
ICEVERAI IN OMAGGIO, DIRETTAMENTE A
ASA TUA, LA CASSETTA DI BIONIC COMMANDO.

endi la scatola di PAPERBOY o di ROBOCOP, assicurati che abbiano stampato il MARCHIO MATTEL
iudile in una busta, inserisci il tuo nome , l'indirizzo, il numero di telefono e invia a
ATTEL TOYS - Via Vittorio Veneto - 28041 Oleggio Castello (NO)
IZIO CONCORSO 1° DICEMBRE 1991

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

PER LA PUBBLICITÀ
Tel: 02/66102135

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti,

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

RESPONSABILE DI REDAZIONE Giorgio Baratto

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto

COLLABORATORI Vincenzo Beretta, Maurizio Campana, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Danilo Lamera, Tiziano Toniutti

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT snc, via Aosta 2, 20155 MILANO Tel: 02/33100413

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione pena il dover giocare tutta la vita con una console C64GS.

GAME power 1

lista della spesa

26 A Boy and his Blob (NES)
66 Chase H.Q. (GB)
64 Choplifter II (GB)
30 Digger T. Rock (NES)
46 E.A. Hockey (MD)
67 Fortress of Fear (GB)
28 Gauntlet II (NES)
38 Mickey Mouse (MS)
70 Outrun (GG)
69 Pengo (GG)
32 Populous (MS/MD/SF)
68 R.C. Pro Am (GB)
50 Sonic The Hedgehog (MD)
36 Speedball (MS)
42 Spiderman (MS/MD)
22 Super Mario Bros.3 (NES)
56 Super Mario World (SF)
60 Super R-Type (SF)
40 Super Tennis (MS)
62 Super Tennis (SF)
54 Thunder Force III (MD)

7 News
Tutto quello che è successo e succederà nel mondo delle console e che meritava di entrare in queste pagine.

12 Anteprime
Le super-anteprime di Battletoads (NES), Marble Madness (Gameboy) e Shadow of the Beast (Master System).

84 Nintendo
La guida alle mosse di *Double Dragon II*, i codici di *Goal!* e trucchi vari per *TMNT, Life Force, Metal Gear, Gradius.*

86 Master System
Alex Kidd in High Tech World, Golvellius, Cloud Master, Impossible Mission, Wonderboy III, ecc.

88 Megadrivv
Codici, trucchi e password per *Super Hang-On, Golden Axe, Lakers vs Celtics, Sonic, Populous, Sword of Sodan.*

90 Game Boy
Guida speciale a *The Castlevania Adventure* più una vagonata di codici per una vagonata di giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

50 La redazione di *Game Power* al gran completo mette sotto esame la nuova mascotte della Sega, *Sonic the Hedgehog*. Qual è il verdetto della giuria? Correte a pag. 50 per saperlo.

71 Help
Venghino signori a visitare la rubrica di mappe, trucchi, gabole, password più spaziale del mondo. Roba da Guinness dei primati: 24 pagine 24 per tutte le console in circolazione.

72 Mickey Mouse
Galattico! Le mappe elettroniche delle prime due stanze (6 livelli) di *Castle of Illusion* per Sega Megadrive.

78 Super Mario 2
Mitico! Le mappe disegnate dei primi tre mondi (9 livelli) di *Super Mario 2* per NES.

18 Classifiche
Le classifiche di vendita italiane. E prossimamente le vostre classifiche di gradimento.

96 Game Over
Per chiudere in bellezza, la pagina più pazza della più pazza rivista di videogiochi italiana.

92 Lynx GGear SFamicom
I codici per *Slime World* (LX) e *Pilot Wings* (SF), più trucchi e gabole per più giochi di quanti possiate averne in casa (a meno che non siate figli di papà).

94 PC Engine
I codici di tutti i livelli possibili e immaginabili di *Bomberman*, una password per *Neutopia* e un bel po' di gabole per *Bloody Wolf* e *Bravo Man*.

Salve, mi chiamo *Game Power* e sono la vostra nuova rivista di videogiochi - vostra perché se state leggendo queste righe vuol dire che mi avete comprata (a meno che non stiate sbirciando all'edicola: nel qual caso compratemi o siete dei cippirimerlo). Sono fatta da quelli di «K» (se siete ancora davanti all'edicola comprate anche quella) e questo dovrebbe voler dire qualcosa, anche se non ricordo bene cosa.
Mi è stato detto di presentarmi ed è quello che intendo fare in queste righe. Come potete vedere sfogliando questo primo numero contengo notizie, anteprime, recensioni, trucchi e altro ancora per tutte le console reperibili sul pianeta. Sì, certo, non sono l'unica, ma probabilmente sono la migliore. Non ci credete? Allora date un'occhiata alla rubrica dei trucchi: dove trovate mappe come quelle di *Super Mario Bros 2* e *Mickey Mouse*? Senza contare le altre pagine di codici, password e «gabole» varie che assommano a un totale di 24 pagine. Nessuna altra rivista in Italia può vantare una rubrica di trucchi come la mia e ne vado molto fiera. Ovviamente, credo che di poter diventare ancora più bella di come sono adesso e per farlo ho bisogno del vostro aiuto, dei vostri suggerimenti. Quindi scrivetemi tante lettere e fatemi sapere cosa ne pensate di me. Ci tengo a conoscere la vostra opinione. Ora vi lascio alla lettura di *Game Power* e ritorno nell'ombra. Buona lettura.

P.S. Questo è il primo e ultimo editoriale di *Game Power*. In futuro, vi eviteremo le sbrodolate del direttore o di chi per lui, ché tanto interessano a pochi. L'editoriale sarà quello tutto quello che troverete nella rivista da pagina 1 a pagina 96 (esclusa la pubblicità, *of course*).

Si ringraziano i seguenti rivenditori per averci fornito le cartucce d'importazione per le recensioni:
Alex Computers (TO), Consolemania (MI), Flopperia (MI)
e New[illegible] (MI)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

System II Plus

HANG-ON

SUPER TENNIS

Master

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCO DEL MESE

PRO WRESTLING

GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA game power di mbf

"Non l'ho fatto apposta
a mangiare una supposta
volevo la cosa opposta
e cioè leggere la Posta"

Ayeah! questa patetica rap intro perché possiate entrare nel tema giusto.
Meglio di un Megadrive converter sottolio, peggio di un Game Genie fucsia, Signori e Rambaudi, siete nella Posta. Il tono serioso dei nostri cugini (che poi saremmo sempre noi, ma abbiamo tre o quattro identità diverse) di Kappa ci ha stressato per cui preparatevi a qualcosa di ancora più serio... Naaaah, di più serio c'è solo Cuore. Gheim Paua è la rivista post-demenziale che non si attacca al lavoro del vostro dentista, ne basta un cucchiaio e inoltre non pulisce il water, ma a parte questo è il tip-tap-top della professionalità.
Bene, non mi resta che comunicare a quei due lettori che non hanno ancora girato pagina che se lo fate ora potrei anche dirlo a Riccardo. Comunque, a parte la serietà, la Apposta è una rubrica fatta per, diviso, più e meno voi, e quindi non potete che esserne entusiasti. Mi aspetto quindi sonicate di lettere, vocali o consonanti non fa alcuna differenza, già da adesso. Potrete anche dare libero sfogo al vostro destro artistico inviandoci disegni, possibilmente decenti, che abbiano come soggetto argomenti inerenti a quello della rivista (quindi niente donnine ignude), cioè personaggi dei videogiuochi, redattori scapestrati, et similia, cosicché avremo qualcosa per attizzare il fuoco del camino durante questo lungo inv..., cioè cosicché avremo qualcosa per riempire le pagine della Posta altrimenti zeppe dei miei deliri. Lanciamo anche il concorso della busta del mese, facendo attenzione che non finisca in un occhio: decorate la busta in modo spiritoso e simpatico e vincerete un abbonamento a Gheim Paua. Alla peggiore del mese, invece, il libro delle ricette di Zia Marisa. Se avete qualcosa di intelligente da scrivere allora aspettate che vi passi, poi prendete carta e penna e spedite ciò che avete prodotto a:

L'APPOSTA DI GAME POWER
Studio Vit
Via Aosta n.2
20155 Milano
P.S. FACCIAMO I SERI!

Per realizzare questo primo-e-visto-l'andazzo-probabilmente-anche-ultimo numero della Apposta ho avuto il privilegio di poter consultare le lettere giunte ai tempi dei due K SPECIALE CONSOLE (pensavate di averla fatta a Franca, vero?) Comunque mi pare che rispondere con un ritardo di quasi un anno sia quantomeno fuori luogo, per cui lo farò. Innanzi tutto grazie per i complimenti: io non c'ero ancora, ma intanto prendo e porto a casa. Il fatto che i nostri sforzi siano stati apprezzati in modo pressoché unanime ci ha stimolati ad andare oltre fino a giungere alla realizzazione della rivista che state leggendo, per cui adesso sapete di chi è la colpa. In ogni caso ho notato che le lettere contenevano richieste di delucidazioni sulle differenze tra Megadrive e Genesis, tra Super Famicom e Super Nes e tra Colecovision e Vectrex.
Andiamo con disordine. Il Genesis non è altro che la versione americana del Megadrive. Gli Yankee sono terribilmente gasati, per cui se non fanno qualcosa di diverso dagli altri, dallo standard televisivo (NTSC) agli spaghetti col ketchup, non sono contenti. A parte una velocità leggermente superiore rispetto alla versione italiana importata dalla Giochi Preziosi e qualche irrilevante differenza estetica le differenze finiscono qui. Idem con patatine fritte per la questione Super Famicom/Super Nes: la console a 8-bit della Nintendo si chiama Famicom (Family Computer) e NES (Nintendo Entertainment System), rispettivamente in Giappone e America, e siccome ai leader della Nintendo piacciono le soluzioni facili, hanno pensato bene di aggiungere il superlativo Super ai nomi delle console precedenti e, ticchete-tacchete, hanno battezzato non una, ma due console (che poi è sempre una, però... Vabbé, avete capito e se non avete capito, ciccia, come direbbe Francesco). Ah, lo stesso discorso vale per il TurboGrafx 16: altro non è che un PC Engine. Ma la versione americana ha uno chassis completamente diverso le cui dimensioni sono quelle di un Megadrive. Qui ci ricolleghiamo al tema della presunzione a stelle e strisce: le cose piccole non piacciono, per cui hanno pensato bene di "gonfiare" la minuscola console giapponese attribuendole un ambiguo numero 16 che potrebbe far pensare ad una presunta potenzialità a 16-Bit. In realtà quel sedici non è altro che la sigla di uno dei bambinetti schizzati di Akira (pubblicato anch'esso dalla Glènat Italia: non perdetelo!).
In un sacco di lettere ho trovato le classiche grandi domande della vita: "ma è meglio il Game Gear o il Lynx?" oppure "Farei meglio a comprare un Neo Geo oppure un Nes?". Beh, sappiate che simili lettere verranno censurate o passate a Zia Marisa (potrebbe telefonarvi a casa): sono questioni personali che meritano discrezione e andrebbero discusse singolarmente, e poi non venitemi a dire che dopo le marionate di robe che scriviamo non sapete decidervi... Evitate anche domande quali "Quando esce Thunder Force VII per Begadrive" o "che fine ha fatto il CD-ROM per Gameboy": per questi problemi dedichiamo ben otto pagine al mese, checkate alla voce Anteprime e News.
L'avvenimento del mese è la lettera di Savatteri Dario un candido bimbo di dodici anni (suppongo che ora ne avrà tredici) il quale scrive che "ho letto il test di Super Shinobi e mi sono recato subito a comprarlo rendendomi conto che quello che avete scritto è pura verità: è un gioco veramente fantastico". In tre e uva passa anni che leggo le vostre lettere, ora qui, ora lì, non mi era mai capitato di trovare un lettore così entusiasta in seguito all'acquisto di un gioco consigliato. Si vede che era ancora troppo giovane per essere corrotto dalla nostra società plastificata. Se non sei fuggito a Copacabana con un PC Engine in garanzia scrivici ancora.
Si pronuncia Bart e si scrive Bart, non Burt.
Mi sto riferendo al protagonista di quella ignobile e demenziale serie di cartoni animati americana trasmessa anche in Italia, The Simpsons. E dammi quel cappero di telecomando! A proposito, un certo Gabriele Pasquali - dove l'ho già sentito? - ci scrive da Lavagna (GE) chiedendo delucidazioni a proposito del sonoro di Sword of Vermillion, giudicato banalotto nella recensione (K SPECIALE CONSOLE numero 1) e invece esaltato dal nostro lettore, che ci vuoi fare Gabriele non tutti sono perfetti. A proposito, ti va di fare il recensore?
Paolo Castellazza di Torino ci chiede quale siano le migliori riviste di videogiochi dedicate alle console in circolazione... Beh, oltre ovviamente alla nostra, eh, eh, potrei citarti la ancora più demenziale Game Zone, degli stessi creatori di Zero, Joypad dei francesi di Joystick (sai che fantasia), Mean Machines, rivista inglese che si spaccia per essere la migliore del mondo, ma si sa, gli inglesi sono fatti così, e naturalmente Login, che più che una rivista è un elenco telefonico. Anteprime galattiche, foto spaziali, il tutto sarebbe cenobitico fino all'eccesso se il testo non fosse in japonese stretto. Almeno l'avessero fatto largo, no, stretto stretto che non ci passa nessuno. Vabbé, proseguiamo.
Qualcuno si sta chiedendo se uscirà un converter per Super Famicom che gli permetterà di sfruttare il software del Nes (Ines? Dov'è la Ines... ? Ho detto Nes, Marisa, N-E-S!). Beh, continuate pure a chiedervelo. In teoria la macchina a 16-bit della Nintendo avrebbe tutte le capacità per farlo, ma resta da chiedersi quale potrebbe essere il vantaggio squisitamente pratico per i possessori del Super Famicom. A chi potrebbe interessare giocare a Super Mario 2 quando può dilettarsi con Super Mario World? Quanti usano i giochi del 64 sull'Amiga? E quanti sotto? Saranno sì e no tre nell'universo. Da qui la canzone di Raf, "Siamo soli nell'immenso vuoto che c'è".
Un appello: Alani, Brambilla, Bertarelli... Evitate di trasformare l'Apposta in una trattoria a conduzione familiare dove poter litigare rabbiosamente tra una briscola e l'altra: non cominciamo con polemiche del tipo "Il Megadrive è meglio del Super Famicom" oppure "Per me il Trap ha sbagliato tutto". Le diatribe tra i vari sistemi sono come gli animali rari: abitano in Via d'Estinzione. Ne abbiamo fin sopra le orecchie di triviali scambi d'opinione tra possessori di Colecovision ed Atari 2600, tra 64sti e Speccymani, tra Ataristi e Amighisti: non contaminate anche Gheim Paua. Ok, ora che sono riuscito a raggiungere la fine della pagina posso finalmente salvare il tutto e tornare alla mie crisi esistenziali.
Dov'ero rimasto, ah, sì, la felicità non può che essere passata (quindi è un ricordo) o futura (speranza), ma... (zzz...)

Le lettere per Game Power devono essere inviate a

L'APPOSTA - Game Power
via Aosta 2
20155 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEO·GEO

NAM 1975
TOP PLAYER GOLF
MAGICAN LORD
NINJA COMBAT
CYBER LIP
LEAGUE BOWLING
SENGOKU BATTLE
ASO II
MAJONG
BASEBALL STAR PRO
RIDING HERO
THE SUPER SPY
JOY JOY KID

KING OF THE MONSTER
EIGHT MAN
ROBO ARMY
MAPUTION NATION ACTION
SOCCER PRAWL

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75
+ 2 Joypad 990000
NEO GEO Gold +Baseball
+ 2 Joypad 990000

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

Megadrive

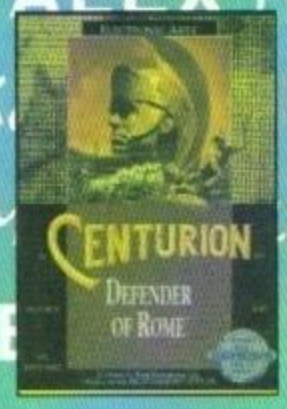
Revenge of Shin..99000
SONIC 99000
Stormlord.....99000
Sword of Sodan ..99000
Thunderforce 3..105000
Wreastle War.....99000

Megadrive Japan

Bear Knuckle.....99000
Darious II 79000
Final Blow.....89000
Fire Munstang 89000
Galaxy force ii ...129000
Golden axe 79000
Gynoug 99000
KageKy 99000
Klax 69000
Kuga 135000
Mickey Mouse 79000
Out Run 99000
Phelios 69000
Rastan Saga II 79000
Shadow Dancer...79000
SONIC 99000
Spaceship Gomo.99000
Strider 89000
Super air wolf 89000
Super League 91109000
Super Monaco 99000
Super Shinobi 89000
Verytex 99000
Wardner Special..99000
Wanderboy iii 79000
World cup Socc...79000
Wreastle War 99000
Yoko Hunter 99000
Zero Wing 99000

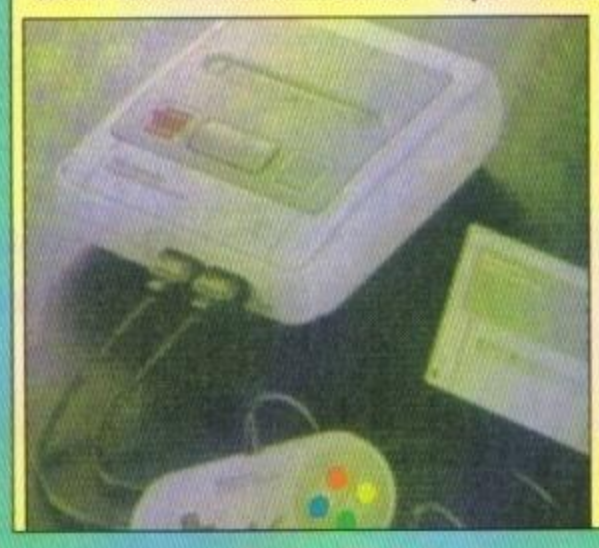
Megadrive U.S.A.

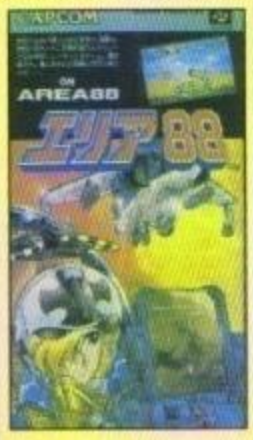
Air Driver 99000
Arnold Palmer G. 99000
Arrow Flash 99000
Bat Man.....99000
Budokan 99000
Centurion 99000
Dick Tracy.....89000
El Viento .....
Fantasia 99000
Ghouls'n Gost 99000
Golden AXE 2.....99000
Hellfire.....99000
James Pond.....89000
Joe Montana.....89000
Jhon Madden.....99000
Mickey Mouse 89000
Midnight Resist. ..99000
NHL Hockey.....99000
Populous 99000



SUPER FAMICOM

3 D GOLF AUGUSTA 159.000
ACTRAISER.....149.000
AREA 88.....149.000
BATTLE COMMANDER ..IN USCITA
BATTLE DOGEBALL 149.000
BIG RUN.....129.000
BOMBOSAL.....109.000
CASTELVANIA 169.000
DARIUS TWIN.....149.000
F1 GRAND PRIX .....IN USCITA
F-ZERO 139.000
FINAL FANTASY .....IN USCITA
FINAL FIGHT 159.000
FIRST OF THE N.STAR...IN USCITA
GANBARE BASEBALL 159.000
GANBARE LEAGUE.....159.000
GOEMON 159.000
GRADIOUS III 149.000
HOLE IN ONE 149.000
HYPER ZONE 159.000
JERRY BOY.....159.000
JOE & MAC .....IN USCITA
LEMMINGS.....IN USCITA
PILOT WINGS 139.000
POPULOUS.....129.000
PRO SOCCER.....159.000
RAIDEN TRAD 169.000
ROLL PLAY.....169.000
SD GREAT BATTLE 129.000
SD GUNDAM 91 .....159.000
SHOOTING.....169.000
SILVER SAGA.....IN USCITA
SIM CITY.....149.000
SUPER ALESTE.....IN USCITA
SUPER BASEBALL 159.000
SUPER FORMAT. SOC....IN USCITA
SUPER G. AND GHOST'S 169.000
SUPER MARIO 4.....149.000
SUPER PINBALL .....IN USCITA
SUPER R-TYPE.....149.000
SUPER STADIUM 149.000
SUPER TENNIS.....149.000
ULTRAMAN.....139.000
Super Famicom CONSOLE .499.000





AREA 88

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS game power

a cura di Matteo Bittanti

CARTUCCE SU DISCO

Al recente Smau di Milano abbiamo incontrato un bizzarro orientale che presentava un incredibile aggeggio: inserendolo nello slot per le cartucce del Megadrive permette di formattare dei normalissimi dischetti a 3 pollici e mezzo a ben 8 mega, trasferendo il gioco da cartuccia a disco. Pare che alcuni negozianti italiani lo abbiano già ordinato. Si tratta di una nuova burla alla "A-Miga Drive" oppure è solo l'inizio di un nuovo tipo di pirateria?

Andiamo allo ZOO

Nel frattime, il mega progetto di una super console a 64-bit, la fantomatica Jaguar è ormai stato definitivamente abbandonato. Ma altre fonti, altrettanto fondate (o infondate, se preferite) parlano di un Jaguar a 32 bit, progetto originario, come di un ibrido fra una console e un computer. Si sa, infatti che il cuore di questo nuovo mostro sarà costituito da un 68030 a 32-bit e sarà sicuramente interlacciabile a un Cd-Rom (anzi, secondo alcuni usciranno sul mercato contemporaneamente). Non solo, sarà anche in grado di ricevere informazioni da programmi per home computer e pilotare non ché gestire immagini del Vhs. Ma il problema maggiore, lo avrete capito tutti, è costituito dal prezzo: i $100 di cui si parlava all'inizio sembrano ora diventati $300. Soffrirà la stessa malattia del Neo Geo?

IL SONIC E MIO E NON TE LO DO

Ebbene no, la Sega non è intenzionata a cedere i diritti di *Sonic the Hedgehog* alla Us Gold, per una futura conversione su Amiga ed ST. La ragione trova fondamento per due motivi principali. Il primo è richiamo che *Sonic* ha sul pubblico, se vuoi giocare con lui devi avere un Megadrive, o in ogni caso, in vista di future conversioni per Master System, un prodotto della Sega. Il secondo, che non si discosta molto dal precedente, è quello di avere un personaggio che si identifichi in maniera immediata con le console Sega (Mario docet). In ogni caso la decisione non sembra essere irremovibile, e ci sono buone possibilità che vedremo il saltamartino del Megadrive su un dischetto da tre pollici e mezzo l'anno prossimo. Gioitie, o possessori del Master System e del Game Gear: SONIC sarà disponibile sulle vostre macchine entro breve tempo. La Sega nel frattempo, sta lavorando a *Sonic 2*, e pare che altri episodi siano ormai in via di realizzazione; in Giappone, inoltre, sono da poco disponibili i fumetti dell'eroe Sega e pare sia prevista anche una serie a cartoni animati.

MASTER SYSTEM PORTATILE? NES

Quasi. Entro poco tempo sarà infatti possibile utilizzare i giochi del Master System sul Game Gear, inserendo le cartucce in un apposito slot di espansione il cui prezzo non dovrebbe superare le 35 sterline (circa 80 mila lire).. La Camerica, nota per lo scandalo del Game Genie (un congegno simile alla Action Replay per "gabolare" in tutta tranquillità, che aveva scatenato le ire della società nipponica ma ormai è legale anche in USA), ha realizzato un Nes portatile con uno schermo a colori (cristalli liquidi) naturalmente e compatibile al 100% con tutto il soft esistente. La macchina, chiamata The Express, pare non abbia incontrato, come al solito i favori dei boss della Nintendo, ma non è stata intrapresa, almeno fino ad ora, nessuna azione legale. Sempre la Camerica, dietro alla quale si nascondono gli schizzati della Code Masters, ha appena realizzato un apparecchietto che consente di giocare il software del Gameboy sul proprio televisore, copiando l'iniziativa dell'Atari. Non c'è più religione.

NINTENDO NES
GAME BOY GB
SUPER FAMICOM SFC
MASTER SYSTEM MS
GAME GEAR GG
PC ENGINE PCE
NEO GEO NG
LYNX LX
MEGADRIVE MD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW OF THE BEAST...

...Esce sull'FM TOWNS, ed è galattico. Checkate la foto e ve ne convincerete.

SE NON VINCO C'E ACTION REPLAY

La famosissima Action Replay è ora pronta anche per le console. La versioni per Megadrive dovrebbe essere già in vendita (in Italia è venduta da Newel a 149.000) e in America è anche disponibile per il Nes (è prevista anche una versione per Super Famicom). Il nuovo, diabolico marchingegno non è altro che una cartuccia spaziale in grado di garantire vite infinite, energia a volontà e la possibilità di giocare da qualsiasi livello. Basta usare il manuale e inserire i codici per sfruttare al massimo la vostra cartuccia (gioco) preferita. Inoltre funziona anche da adattatore per le cartucce giapponesi. La versione per Nes venduta in America consente anche di salvare qualsiasi posizione di gioco.

SUPER NES Cd-Rom

La Nintendo ha annunciato che l'attesissima unità Cd-Rom per Super Famicom, prodotta dal colosso olandese Philips, raggiungerà i negozi giapponesi il prossimo agosto. La macchina, che sarà in grado anche di leggere normali Cd audio, si propone come diretta antagonista del MEGA Cd della Sega. I titoli sono ancora top secret, ma c'è da scommettere che vedremo una nuova avventura di Mario.

Nel frattempo, sembrano sempre più fondate le ipotesi del lancio di una nuova console portatile. C'è chi parla di un GAMEBOY a colori, chi addirittura di un SUPER FAMICOM tascabile. Per ora, comunque, l'unica cosa certa è che sarà la Sharp a fornire gli schermi a cristalli liquidi, si parla di un'autonomia di dieci ore. Le società coinvolte nell'affare sono Irem, Konami, Human, Meldak, Atras, Kemco, Capcom, che costituiranno il primo gruppo di sviluppatori.

SVEZIA '92

La EUFA ha concesso i diritti alla Tecmagik per la realizzazione di una nuova simulazione calcistica, il cui titolo sarà *Champions of Europe*, ispirata ai campionati Europei di calcio che si terranno in Svezia nel '92. Superfluo aggiungere che "noi" non ci saremo... Colpa di Rizzitelli? Lasciamo perdere. Sono previste versioni per Sega Master System (che uscirà a aprile), Nes, e Megadrive. Stiamo facendo una colletta per regalarne una copia a Vicini, per quel che servirebbe, chi volesse partecipare ce lo comunichi al più presto.

SEGA NEWS

Il Mega Cd sarà ufficialmente lanciato in Inghilterra l'anno prossimo, a un prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle 200 sterline. In USA sarà in vendita dalla primavera del 1992, ma il prezzo non è stato ancora annunciato (si parla di $350, ma non è certo). In Giappone, invece, sarà disponibile dal 1 dicembre 1991, al prezzo di 49800 yen (circa 450 mila lire). Sono già stati annunciati almeno trenta titoli, tra cui l'attesissimo *Super Aleste*, un mega spara-e-fuggi che inizia dove finiva *M.U.S.H.A.*; *Lunar* (Game Arts) un super gioco di ruolo con numerose schermate fisse, *Nostalgia 1907* (Sur De Wave) farcito di enigmi polizieschi alla Agatha Christie; *Nobunaga Vs Ieyasu* (Game Arts) un wargame di dimensioni epiche; *Cryng Dragon* (Treco), *Faria* (Wolf Team), *Yumim Mix* (Game Arts), *3x3 Eyes, Dark Wizard, Alsurn Battle, Sim Earth, Valis II, F1 Circus* e molti altri. Il Mega Cd era stato presentato il 6 giugno scorso al salone del giocattolo di Tokio, dove ha riscosso un successone: più di trenta società stanno sviluppando soft per questa macchina. Alla mostra nipponica è stato mostrato un demo disc, che verrà molto probabilmente commercializzato, il quale mostrava effetti zoom e di rotazione che avrebbero fatto impallidire il 16 bit di casa Nintendo. Le caratteristiche del Mega Cd sono impressionanti: la velocità è di 12,5 MHz (contro i 7,5 del Megadrive o i 3,5 del Super Famicom), 8 canali stereo, 6 Megabit di Ram, e 1 di Rom. Ogni confronto con il Cd-Rom della NEC vede il Mega Cd uscire trionfante. La caratteristica più interessante è la presenza di un secondo microprocessore, sempre un 68000, che si occuperà esclusivamente di gestire quegli effetti di scaling (cioè riduzione in scala), rotazione e gestione sprite che hanno reso famoso il Super Famicom. Il Mega Cd potrà inoltre far girare normali Cd audio e si vocifera che sia compatibile con i fantomatici Cd+G. Con un sonoro stereo a 8 canali, la console di casa Sega vanterà un sonoro a livello professionale.

La notizia più sugosa, comunque, riguarda una console portatile a 32 bit che fonti piuttosto attendibili confermano perfettamente funzionante e perfettamente straordinaria. In ogni caso, l'uscita non è prevista fino al 1994. Campa cavallo...

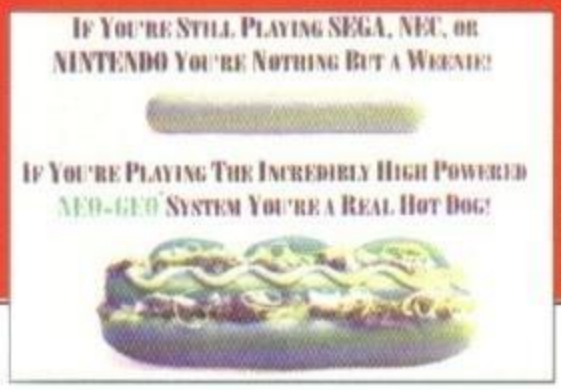
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLOGAN PESANTI...

Uno degli aspetti più interessanti del poliedrico capitalismo americano è la possibilità di diffamare pubblicamente il proprio avversario. Questo processo è chiamato "pubblicità comparativa" e permette di paragonare due o più prodotti per evidenziare le caratteristiche, ovviamente positive, dell'oggetto da vendere.
Da anni si assiste a battaglie senza limiti tra Coca Cola e Pepsi Cola, e lo stesso avviene tra le diverse case produttrici di console. Sintomatici, ad esempio, due recenti spot dell'Atari a proposito del Lynx: THE GAME IS OVER, GAMEBOY e ARE YOU STILL PLAYING THAT OLD GAMEBOY? (quest'ultima può essere interpretata in due modi differenti). Nei "quartieri alti", invece, è lotta aperta tra SEGA e NINTENDO: SEGA GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T è lo slogan più efficace da qualche tempo a questa parte. La NINTENDO potrebbe ribattere con SUPER FAMICOM IS WHAT GENESISN'T, ma forse non ci hanno ancora pensato. Chiudiamo con lo slogan della SNK: YOU NEED BALLS TO PLAY NEO GEO.

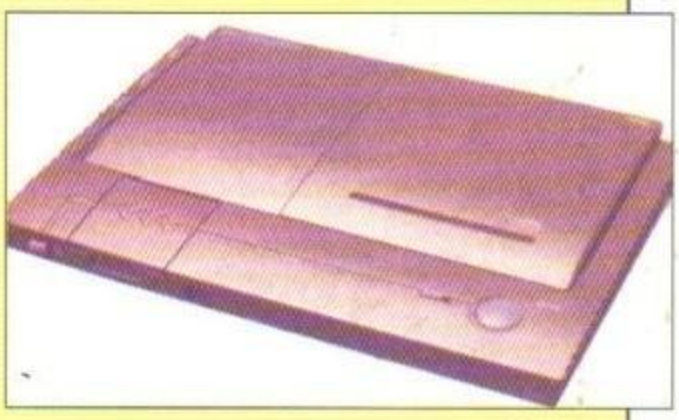


Nippocidd ì

Vi siete mai chiesti se i giapponesi siano interessati all'acquisto di una periferica Cd-Rom per il loro sistema? Anche se la risposta fosse no (ma lo sappiamo che non ci dormite la notte), eccovi i risultati di un recente sondaggio: 67.5% per il Super Famicom, 36.2% per Megadrive, 26.8% per Coregrafx e 10.7% per microcomputer. Potere dell'informazione.

IN DUO SI GIOCA MEGLIO

La nuova console di casa Nec, il Pc Engine Duo (un PC Engine con un super Cd-Rom e 2Mb di Ram) è stato lanciato in Giappone il 21 Settembre scorso per una cifra che si aggira intorno al mezzo milione di lire. Questo conferma la volontà della società nipponica di dedicarsi con impegno sempre maggiore al settore Cd-Rom. La macchina, che ha un'estetica spaziale in tutti i sensi, sarà in grado di leggere i Cd+G, come le versioni precedenti, e in più permetterà di salvare la propria posizione di gioco. I primi titoli che accompagnano questa macchina sono *Double Dragon II, Forgotten Worlds, Prince of Persia, Populous e Shadow of the Beast*, a cui farà seguito una nuova versione di *F1 Circus* e, forse, vedremo anche *Street Fighter II* e *Dungeon Master*. Sempre in tema di Cd-Rom, la Hudson ha annunciato una versione completa nonché leggermente ritoccata di *R-Type*, che si chiamerà *R-Type - the Complete Game* - (viva la fantasia), che concentra le due parti disponibili in cartuccia. A proposito della Hudson: quei simpaticoni stanno per aprire una filiale in Germania, e si dedicheranno esclusivamente a home computer quali Amiga ed ST.



VIDEONEWS

Ed eccovi ora una serie di notizie cinematografiche particolarmente inerenti al nostro settore: partiamo con il film ispirato a Mario Bros. Il budget stanziato si aggira intorno ai 35 milioni di dollari, la sceneggiatura è di un non ben identificato Barry Morrow, la regia è di Greg Beeman, ancora meno conosciuto, ma il protagonista, è risaputo, non è altri che Danny De Vito.
Il mitico e gommosissimo eroe giapponese Ultraman torna in una nuova serie di 13 telefilm da mezz'ora, ma al momento sembra piuttosto improbabile che qualche rete italiana acquisti il pacchetto.
Notizie più certe le abbiamo sul film Watchmen, del quale si parla ormai da anni di una conversione per home computer e console: Terry (La leggenda del Re Pescatore, Brazil) Gilliam dirige e J.Silver ne ha scritto la sceneggiatura. Batman tornerà a svolazzare nei cieli di Gotham City la prossima estate. La Warner Bros ha infatti finanziato il seguito che vedrà come protagonista l'inossidabile Michael Keaton a fianco di Danny De Vito nei panni di Pinguin. Il regista è Tim (Beetlejuice, Batman, Eward Mani di Forbici) Burton ed è sensato aspettarsi future conversioni per tutti i sistemi.
Il gioco per Cdtv e Pc Engine Cd-Rom, *Dinosaurs for Hire*, diventerà un film, sceneggiato da Richard Finney e James Bonny. Effetti speciali di Henson C. Shop. *Robocop 3*, del quale la Ocean ha curato la versione Home Computer, uscirà in USA dopo Natale. La sceneggiatura è ancora una volta di Frank (Return of The Dark Knight) Miller, che aveva già realizzato, in modo non certo indimenticabile, quella del secondo ma questa volta sarà aiutato da Fred Drekker.
Nel frattempo la Virgin sta realizzando per Master System e Sega Megadrive la versione elettronica del fumetto francese Tin-Tin. Contemporaneamente, una nuova serie a cartoni animati della Ellipse invaderà le televisioni francesi e americane.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEMPI DURI PER IL NOLEGGIO

La Sega Europe ha stabilito che dal 1 Ottobre noleggiare cartucce per Master System e Megadrive sarà illegale, in quanto danneggia il copyright. È un provvedimento che colpisce in pieno stomaco la catena di negozi americana Blockbuster impiantata in Inghilterra, che aveva raggiunto un giro d'affari piuttosto alto grazie al noleggio. Piuttosto che uscire dal mercato, Blockbuster ha deciso di dedicarsi eslusivamente alla vendita. Pare che la decisione della Sega di bloccare il noleggio verrà esteso a tutto il mondo... Anche la Nintendo ha intenzione di seguire la linea dell'intransigenza.

CAMPIONI D'ITALIA SFIDATEVI!

Grande occasione per tutti i videogiocatori! A dicembre partirà il "Primo Campionato Italiano di Videogiochi" per Sega Master System, organizzato da Rizzoli Corriere della Sera in collaborazione con Giochi Preziosi. Gli aspiranti campioni di tutte le provincie italiane potranno andare in uno dei tantissimi punti vendita Giocheria e/o F.R. Rizzoli e cimentarsi in una delle due sezioni: Junior (fino a 18 anni) e Senior (oltre i 18). Chi otterrà il massimo punteggio regionale si diplomerà "Campione Regionale Sega Master System" e parteciperà alla finale nazionale che si terrà nel mese di giugno 1992. Il vincitore si cingerà della corona d'alloro di "Campione d'Italia Sega Master System". Per partecipare basta compilare la cartolina che troverete allegata nei prossimi numeri di Game Power (non potevamo mancare, non vi sembra?!?!), di K (è sempre la solita banda!!!) e Harpo. Game Power seguirà naturalmente l'andamento delle gare e prossimamente pubblicherà l'elenco dei luoghi in cui verranno raccolte le prove di selezione. Non resta che dire, come sempre in questi casi, vinca il migliore!

QUANTI PEZZI DI...

...console sono stati venduti in Inghilterra? Altra domanda alla quale non avete mai saputo rispondere. Questo prima di Game Power. Ora infatti siamo in grado di fornirvi le classifiche di vendita delle console più diffuse in Inghilterra e del software a loro dedicato (i dati si riferiscono al 1991)

	Hardware	Software
NES	550.000	2.000.000
Gameboy	500.000	1.200.000
Master System	300.000	900.000
Megadrive	180.000	360.000
Gamegear	105.000	158.000
Lynx	50.000	75.000
GX4000	15.000	15.000
C64GS	15.000	15.000
Totale	1.765.000	4.748.000

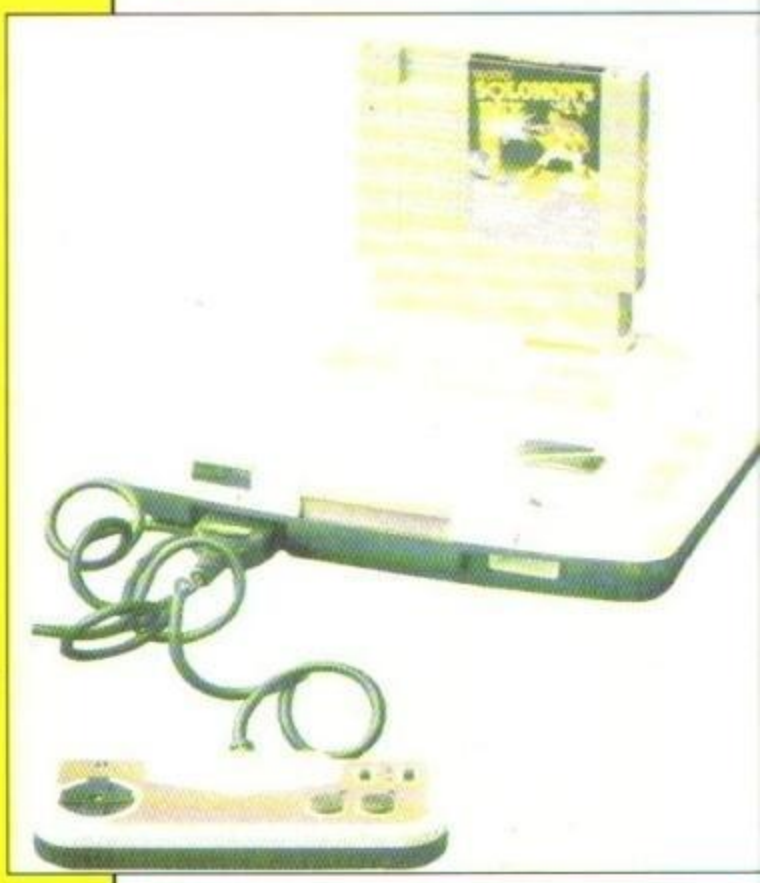
...E IN ITALIA?
Beh, qui abbiamo delle previsioni: la Nintendo prevede di vendere qualcosa come 500.000 Nes e circa 100.000 Gameboy. Un mercato niente male...

LEMMINGS MANIA

I giapponesi sono stati conquistati dagli omini verdi della Psygnosis: la versione per Super Famicoms e Megadrive stanno per uscire sia nel paese del Sol levante (abusatissima e banalissima perifrasi per indicare il Giappone) sia in quello a stelle e strisce (idem con patate, leggi USA). Il lancio sarà accompagnato da una campagna pubblicitaria. Nel frattempo, la Psygnosis sta realizzando un data disk che conterrà altri 80 livelli gobbosi, il che potrebbe tradursi, parlando di console, in una cartuccia, *Lemmings II*.

TEMPI MOLLI PER I COMPATIBILI

Si chiama DAC, ed è stata progettata per far impazzire i boss della Nintendo. Come se non bastasse la cattivissima Camerica, questi simpaticoni hanno realizzato un Nes compatibile in grado di leggere qualsiasi soft mai realizzato per la console a 8 bit (americano, giapponese, inglese, asiatico e perfino croato (e se io me la prendessi con gli abitanti di San Pietro all'Olmo? NdRnd)(non te lo permetterei, NdMBF). Inutile aggiungere che la Nintendo non ha la minima intenzione di lasciare che questa macchina raggiunga gli scaffali dei negozi, in ogni caso la Digital Audio Corporation, la ditta produttrice, ha intenzione di venderla per 119 Sterline.



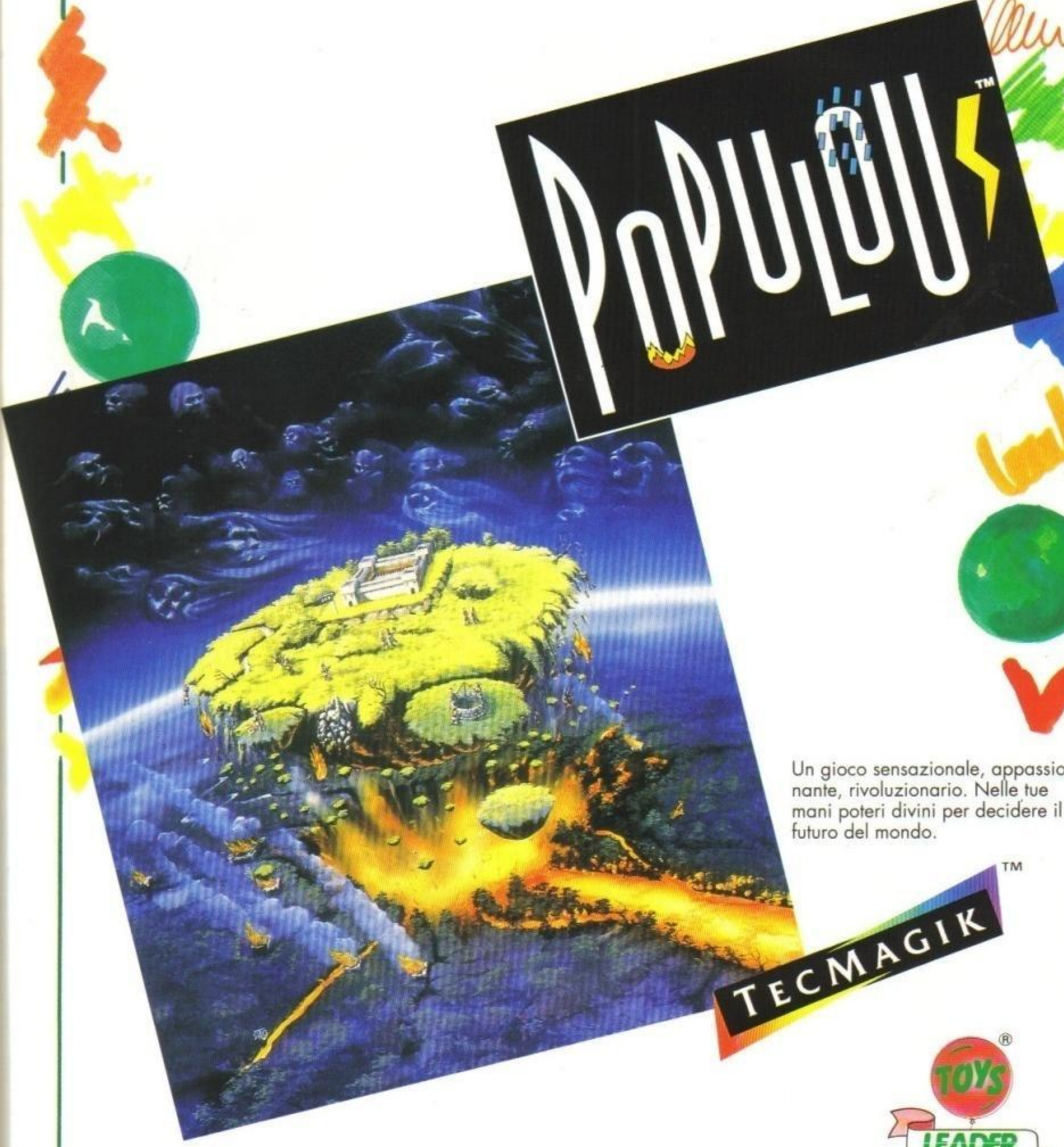
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SEGA™
Master System™



Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

TOYS® LEADER

Tecmagik is a Trademark of Lonca Investments. All rights reserved.
Software © 1989 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved. © 1989 Electronic Arts. All rights reserved.
"SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. *Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM.*
CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/ AZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 03 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME game power

Non solo è la console a 16-bit più diffusa in Europa, ma ha anche un joypad a forma di banana, per cui cosa altro potreste pretendere? Il software c'è, e si vede.
Cominciamo con *Golden Axe II*, il seguito di una delle migliori conversioni per questa macchina. Ancora una volta, nei panni di una serie di personaggi che spaziano dal nanetto di Biancaneve al guerriero anabolizzato di turno, dovete sconfiggere la classica orda di creature mostruose (scheletri, orchi, professori di latino, ecc.) che incontrerete sul vostro cammino. Le novità rispetto al primo episodio non si esauriscono solo in una grafica migliore, ma ci sono nuove armi e nuovi personaggi. L'uscita è prevista per Natale.
Ended Rain si preannuncia come un megahit: otto megabit di memoria per un gioco d'azione a scorrimento multidirezionale, tipica grafica coin-op (mostri di fine livello cenobitici) e sonoro strepitoso. Nella parte di un gladiatore... Ma a chi importa la trama? Sappiate solo che dovrebbe uscire verso la fine di novembre.
Se amate la Formula Uno e non potete sopportare Senna, *F1 Grand Prix* è quello che fa per voi: potrete tornare a vincere quel titolo mondiale del quale la Ferrari ha dimenticato persino la forma. Vista dall'alto e tutti i circuiti più importanti del mondo. A Natale.
Torna *Wonder Boy*, l'ex mascotte della Sega (ora è Sonic). A che numero siamo arrivati? Ah, sì, al 5 (mi sembra Venerdì 13), anche se quei simpaticoni della Sega hanno deciso di chiamarlo *Monster World III*. Nei panni di un tappetto armato di spada (in realtà abbiamo scoperto che si tratta di un coltellino svizzero comprato a Lugano) bisogna affettare i tipi che incontremo sul nostro cammino per ottenere monete d'oro che ci permetteranno di acquistare un equipaggiamento sempre più sofisticato col quale sconfiggere il solito cattivone. Scorrimento orizzontale e tutta l'azione del coin-op. *Wonder Boy V*, o meglio, *Monster World III* dovrebbe essere già in circolazione.
Ed eccoci ai picchiaduro: ne abbiamo ben tre e scusate se è poco. *Bare Knucle* (Nocca nuda) che permetterà a due giocatori di «splatterare» i propri rivali nei modi più impensabili. Il gioco è candidato al Nobel per la Pace 1991. Non meno violento è *Streets of Rage* che è stato definito "tutto ciò che *Final Fight* per Super Famicom non ha e avrebbe dovuto avere". Realizzato dalla Sega in prima persona, SOR è un classico picchiaduro a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori simultanei. A novembre.
L'ultimo titolo di questa categoria è *Street Smart*, che è un incrocio tra *Street Fighter* e *Final Fight*. Una dozzina di mosse possibili per eliminare tutti gli avversari che vi si pareranno davanti in una serie di incontri successivi non sono poche. Inoltre potrete lanciarvi in appassionanti testa a testa con un vostro amico. Realizzato da Treco, disponibile per novembre.
Rolling Thunder II (Namcot) si presenta come un seguito ancora più violento del primo. Entro Natale solo per

"Quando esce il gioco Tizio per la console Caio?" Ecco la domanda più ricorrente tra i lettori. Bene, avete sbattuto il naso nel posto giusto (no, i fazzolettini non c'entrano) perché Game Power vi metterà al corrente di tutto ciò che è o sarà disponibile per la vostra console. In ogni caso, Tizio esce con la condizionale, il resto mancia. (sì, va bene, lo ammetto, è squallidamente copiata da Dylan Dog, ma in questo periodo di crisi esistenziale non riesco a pensare a niente di meglio).

SHADOW OF THE BEAST

Se i possessori di computer stanno sbavando in attesa del terzo episodio di questa favolosa saga targata Psygnosis, quelli del Master System possono finalmente partecipare in prima persona alle avventure della Bestia (no, Funari non c'entra). La Tecmagik infatti è riuscita a ficcare in una cartuccia tutto il fascino dell'uomo capra, e scusate se è poco. Certo, certo, non ci sono tredici livelli di scroll parallattico o centoventotto colori su schermo, tanto per evidenziare qualche minima differenza, ma Beast è sempre Beast.
Innanzitutto, la Tecmagik è riuscita a realizzare ben undici piani, non di morbidezza, ma di livelli di parallasse, e questo si è pappato un bel po' di memoria, che ha influito sulla grafica, non certo spettacolare ma ugualmente efficace. In ogni caso, i programmatori non si sono limitati a riportare il titolo in modo diretto senza apportare modifiche: vi renderete conto che questa versione è assai più difficile di quella su Amiga, che già non era una passeggiata. Non mancano pozioni magiche, bonus e power up, i mostri di fine livello sono

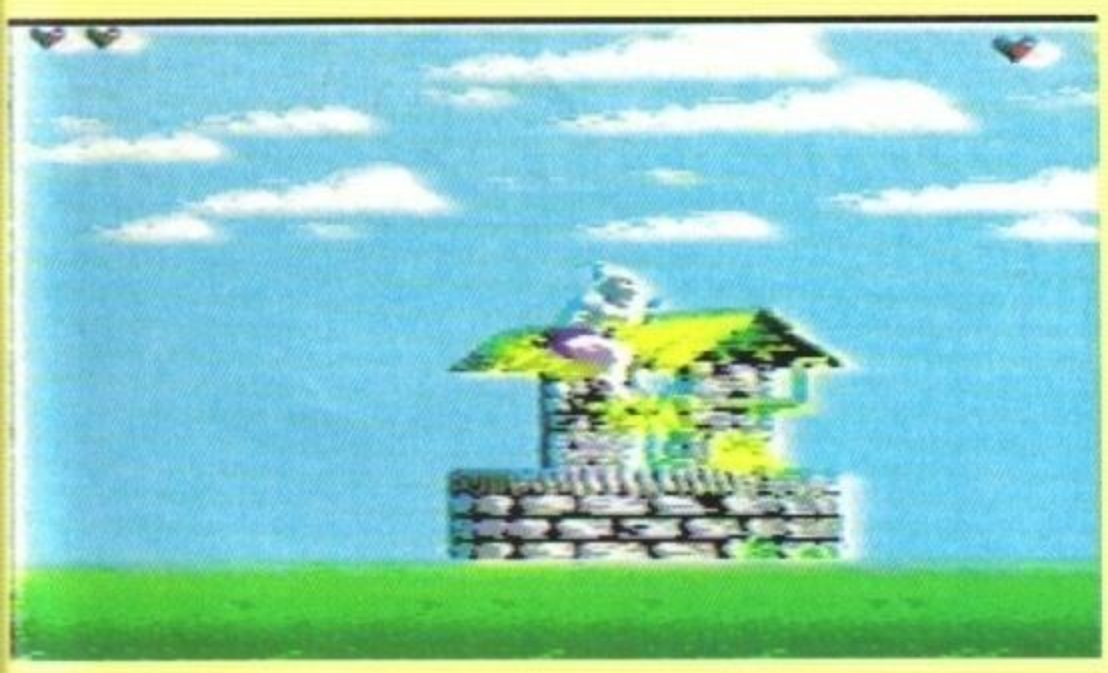
enormi, gli avversari diabolici... Il classico gioco che vi farà impazzire (in tutti i sensi). Aspettatevi una recensione il mese prossimo.

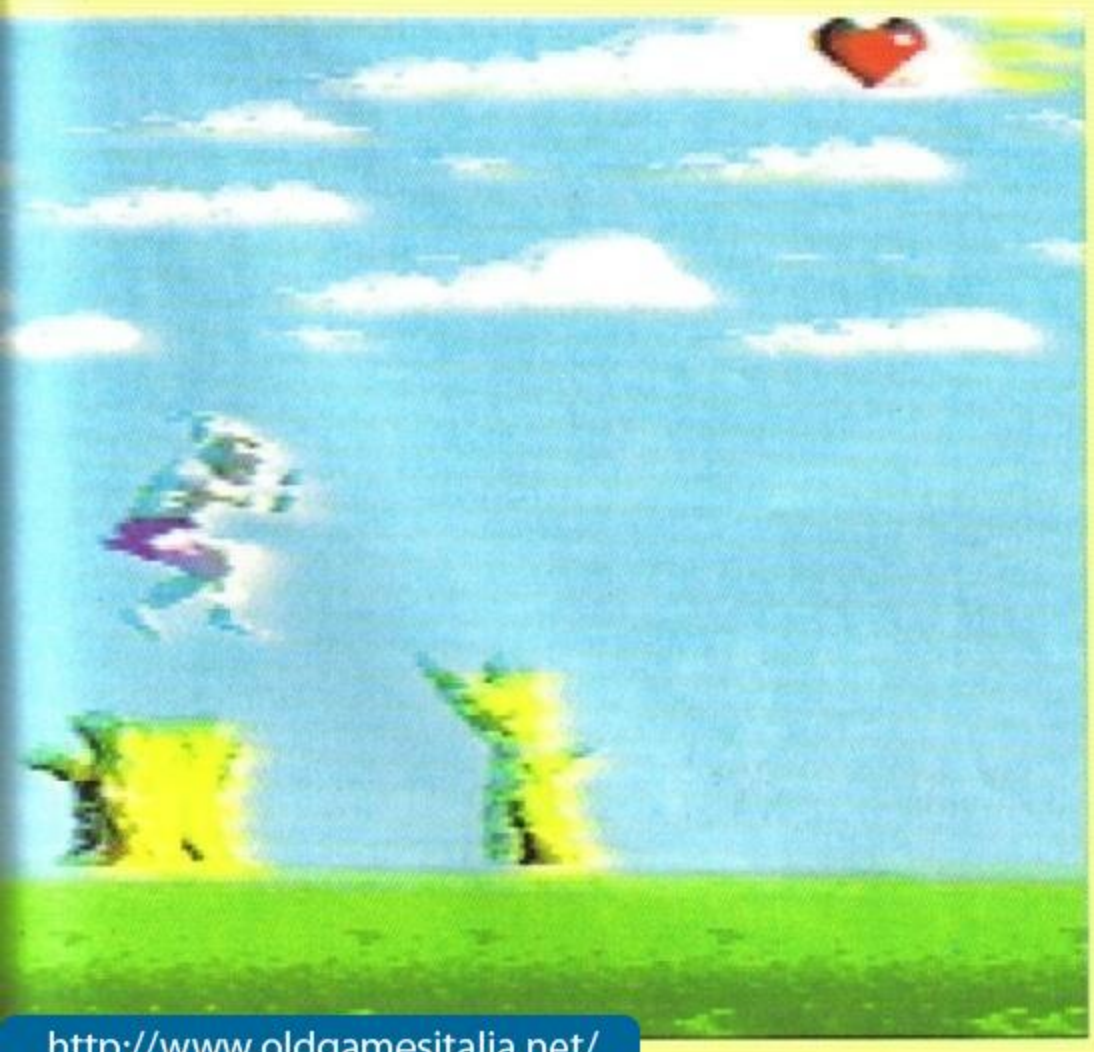
(Sopra) Il menu di accesso alle pozioni e agli oggetti che si trovano durante il gioco. Attenzione perché non tutti gli oggetti sono benefici per la salute della "bestia".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli sprite sono ben disegnati, ma una "bestia" che indossa dei boxer blu fa più ridere che paura.





Megadrive

Mario Lemieux Ice Hockey è una simulazione di hockey che uscirà a dicembre. A differenza di *EA Hockey* (vedi la recensione a pag. 46), *MLIH* è a scorrimento orizzontale. Sembra molto carino, ma vi conviene aspettare la recensione.

Dalla Micronet è in arrivo *Ambition of Caesar II*, che miscela elementi tipici dei wargame con quelli dei GdR. Grafica in pseudo 3D, scene di combattimento realistiche e interfaccia utente semplice ed immediata sono i punti di forza di questo gioco che uscirà a dicembre.

Dopo *Mickey Mouse's Castle of Illusion*, tornano i personaggi Disney in due nuove avventure: Paolino Paperino è la star di *Donald Duck*,, noto anche come *Quackshot*,e Topolino apprendista stregone torna in *Fantasia*. Entrambi i titoli saranno disponibili agli inizi di dicembre e rientrano nella categoria dei giochi di pattaforme.

Sono anche in arrivo gli attesissimi *Shadow of the Beast* e *Lemmings*, sui quali è inutile sprecare spazio, tanto sapete tutti che si tratta della conversione di due capolavori per Amiga targati Psygnosis. Disponibili a dicembre.

Dall'America sono in arrivo un sacco di titoli interessanti. Se amate il football, datevi al baseball. Scherzi a parte, potrete emulare le gesta dei vostri eroi della palla ovale, definizione alla Pizzul, scegliendo tra *Joe Montana II*, QB dei San Francisco 49ers, o *Mike Ditka Power Football*, entrambi annunciati per i primi di dicembre. Resto comunque del parere che l'unica cosa decente del football americano sono le ragazze pon pon...

Le altre uscite attese sono *Dinoland*, *Toki*, *Galaxy Force II*, *Road Blaster*, *Fire Mustang*, *Megatracks*, *Arcus Odyssey*, *Super League '91*, *Cal. 50*, *Fight Masters*, *Beast Warrior* e *Wolf in Battle*, ma lo spazio per Megadrive è terminato.

La produzione di giochi per questa favolosa console sembra ormai tendere sempre più verso il settore CD-ROM. Scelta coerente, visto che il CD-ROM è il formato degli anni '90.

Rispondendo all'offensiva della Sega che con *F1 GP* vorrebbe scalzare *F1 Circus '91* dal podio di migliore simulazione automobilistica con vista dall'alto, arriva *F1 Circus '92* (su cartuccia) e *F1 Circus Special Pole to Win* (su CD-ROM), una versione remixata e migliorata. C'è da aspettare, comunque, almeno fino al giugno '92.

Contemporaneamente all'uscita per Megadrive, *Galaxy Force II* fa la sua comparsa anche per PC Engine e SuperGrafx, un gioco che si potrebbe definire un *Afterburner* spaziale, non solo perché è galattico, ma anche per l'ambientazione. Sarà disponibile a gennaio, insieme a *Forgotten Worlds*, only on Super CD-ROM (vedi Game Power News).

Sono in arrivo *Rainbow Islands* e *Parasol Star*, altrimenti detti *Bubble Bobble II* e *III*. Il primo, sarà disponile a partire da dicembre solo su CD-ROM. Il secondo, inve-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

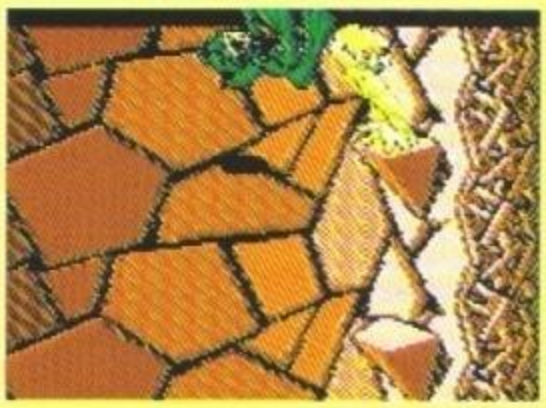
ce, è già uscito in versione cartuccia in Giappone dove ha riscosso un buon successo. Checkate gli importatori paralleli per saperne di più.
In arrivo anche alcune conversioni da Megadrive: *Gain Ground*, che uscirà dopo Natale anche per Super CD-ROM, *Wardener's Forest*, la cui uscita è prevista per la fine di novembre, e *Zero Wing*, tutti su CD-ROM. Ma uno dei titoli più attesi resta *Shadow of the Beast*, lanciato contemporaneamente anche per il Megadrive. Incarnate l'uomo capra in un'epica avventura che ha reso l'Amiga celebre in tutto il mondo. Speriamo che le nostre aspettative vengano mantenute, ma dovremo aspettare fino a dicembre per saperlo.
La NEC sta facendo di tutto in Giappone per lanciare il Super CD-ROM, per cui dovremo aspettarci tonnellate di software nei prossimi mesi. Aggiungete ai titoli già elencati anche *Super Darius II*, *Might & Magic II* e *Lady Phantom* (scritto anche Fantom), che sono rispettivamente uno sparatutto, un GdR e un wargame. Niente male. Ma il titolo più sugoso è comunque *Horror Story*, un arcade dalla grafica superba. Annunciato per Febbraio. In arrivo c'è anche *Davis Cup*, una spettacolare simulazione di tennis della Loriciel. I programmatori francesi hanno appena concluso anche *Kick Boxing*, che non è altro che *Panza Kick Boxing*. A Natale.
Attesissimo titolo su CD-ROM è *Double Dragon II* (Naxat), che si preannuncia come il megahit di Natale. Tenetelo d'occhio. *Raiden* (CD-ROM) è un favoloso spara-e-fuggi a scorrimento verticale realizzato dalla Seibu, e se piace a me piace anche a tu. Penosa.
Ma chi non possiede il CD-ROM non deve disperare, si potrà consolare con *Bonk's Revenge* (*PC Kid II*) e con *Bonk's Adventure III*, seguiti di quel Bonk ormai mascotte ufficiale della Nec.
La risposta NEC a *Wrestle War* per Megadrive è lo spappolante *Prop Wreste 2nd Bout*, una simulazione di wrestling (come si fa a simulare qualcosa che è già una simulazione?) che permetterà appassionanti sfide fino a quattro giocatori. Dovrebbe essere già disponibile. *1941*, mitico spara-e-fuggi a scorrimento verticale e *Squeek* usciranno tra breve, su cartuccia, ma il primo è solo per SuperGrafx, gnacca gnacca.

Il titolo più invitante è senza dubbio *Lemmings*, conversione del mega hit Psygnosis realizzato dalla Sundenco, che ha già scatenato manie tipicamente nipponiche (vedi GP News), ma le novità non finiscono certo qui. Al Super Famicom mancava uno sparatutto galattico a scorrimento verticale e potrebbe trovarlo finalmente in *Raiden*, classico gioco in cui la trama è superflua. Ma *Raiden* avrà come concorrente nientepopodimeno che *Super Aleste*, spara-e-fuggi a scorrimento multidirezionale con astronavi madri e padri di fine livello semplicemente impressionanti (sì, sì, lo dicono tutti).
Il miglior gioco di corsa «Out Run style» per Amiga di tutti i tempi è senza ombra di dubbio *Lotus Esprit* della

BATTLETOADS

Vi siete mai sentiti dire "sei brutto come un rospo"? AlKRoss probabilmente tutti i giorni. Ma grazie a *Battletoads* (letteralmente Rospi Battaglieri) potrete rifarvi dei torti e delle umiliazioni subite: il gioco della Tradewest, disponibile tra poco per NES e Gameboy, è infatti bellissimo, e si è imposto nelle classifiche inglesi e americane, offuscando il mito delle tartarughe mangiapizza.
Nei panni di tre rospi dai nomi alquanto promettenti, Pimple, Zits e Rash, cioè Foruncolo, Brufolo e Verruca, vi troverete ad affrontare la terribile Regina Nera, così soprannominata per il fatto che non si fa un bagno da oltre tre secoli, e i suoi rissosi scagnozzi, per salvare la befana di turno, la viziatissima principessina Angelica.

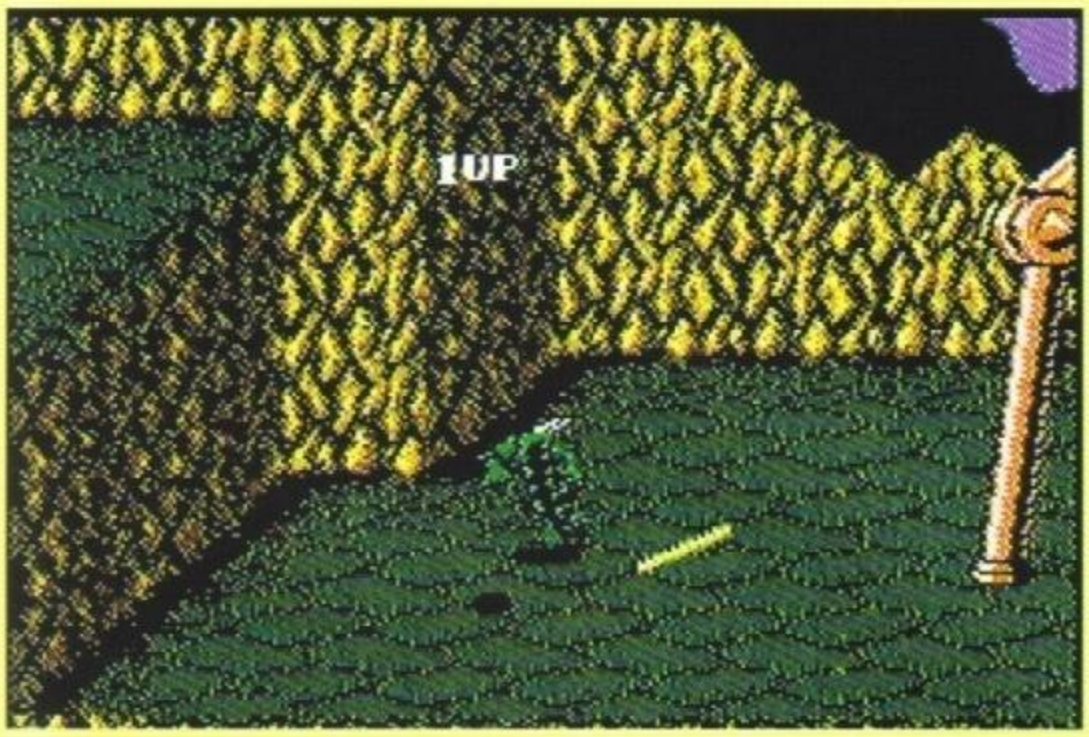
Battletoads è un picchiaduro cenobitico composto da dodici livelli nei quali anche i particolari più irrilevanti, come gli sprite principali e la colonna sonora, sono curati nei minimi dettagli (ma t sembrano particolari irrelevanti! Sei andato via di cranio? NdR). Tutto ciò è stato favorito dall'utilizzazione di nuovi chip grafici (MM3, MM5) che avevano reso spettacolari giochi come *Batman* e *Super Mario Bros III*.

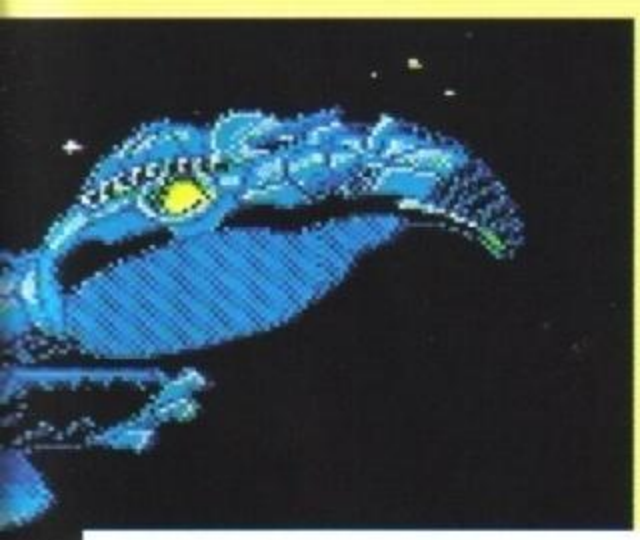


Le espressioni dei rospi battaglieri sono straordinarie. Come si fa a concentrarsi su un videogioco così divertente da vedere?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Gremlin. Ebbene, questo fantastico gioco sarà disponibile anche per la console a 16-bit della Nintendo e si chiamerà *Top Racer*. Prossimamente uscirà anche *Super F1 Built to Win* della Seta, con visuale classica alla *Pitstop*, tanto in voga nei primi anni '80. Nel frattempo, la Konami ha lanciato *Castlevania IV*, undici livelli di trabocchetti ed enigmi per il quarto episodio di una delle serie più amate in Giappone, alla quale è stata dedicata anche una serie di cartoni animati. Attesissimo è *Nosferatu*, del quale abbiamo visto solo una foto: sembra *Prince of Persia* ancora più gigatonico. Dagli USA è in arrivo *John Madden Football* della Electronic Arts., ennesima simulazione di football (la versione per Megadrive era stata giudicata come il migliore gioco sportivo dell'anno). A novembre, sui vostri schermi. Se amate il flipper non lasciatevi sfuggire l'ultimo titolo della Naxat, *Super Pinball*, ma se vi era piaciuto *F-Zero*, allora potreste dare un'occhiata a *Hyper Zone* (HAL). Infine, tenete conto comunque che la Namco ha terminato *Lagoon*, un mega GdR... Insomma, fate un po' voi.
Il megahit del mese per il Super Famicom è *A-Train*, un incrocio tra *Sim City* e *Railroad Tycoon*, che sta avendo un successo pazzesco in Giappone. Purtroppo le numerose sezioni in giapponese ne sconsigliano l'acquisto per noi comuni mortali europei. Speriamo che la versione in inglese non si faccia attendere!
Direttamente dalla sala giochi arriva *Caveman Ninja*, convertito dalla Data East, che segue la falsariga dei giochi demenziali, tra dinosauri e uomini primitivi ("Un preistorico è un uomo forte perché va in giro nudo col freddo che c'é..." chi indovina da quale cartone animato è tratta questa frase vince una fotografia autografata di BJ (di chi? NdR).
Due giochi di basketball stanno per esordire sul Super Famicom: *Lakers Vs. Celtics* (Electronic Arts), convertito direttamente dal Megadrive e *Magic Johnson Basket* dalla Park Place Software (quelli di *John Madden Foot-ball* su Megadrive). Il primo dovrebbe uscire per la fine di novembre ed il secondo per febbraio, per l'etichetta Virgin. Concludiamo con *Super Battle Tank* della Absolute Entertainment, una mega simulazione di carriarmati con grafica digitalizzata e realismo alla CNN: potrete far saltare mezza Arabia Saudita giusto in tempo per il cenone di natale.

MS

Questa console sta vivendo una seconda giovinezza, non solo perché si è fatta il lifting (vedi Master System II), ma per il numero elevatissimo di realizzazioni delle software house inglesi. Degli ultimi ttoli abbiamo apprezzato numerose conversioni di megahit per home computer (*Xenon II*, *Speedball*, *Shadow of the Beast*) e il trend sembra destinato a continuare. La US Gold ha infatti annunciato una serie di nuovi titoli molto interessanti. Partiamo con *Heroes of the Lance*, inizialmente realizzato per Amiga ed ST (correva l'anno 1988), che ha definito nuovi canoni per i GdR. Anche gli utenti di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

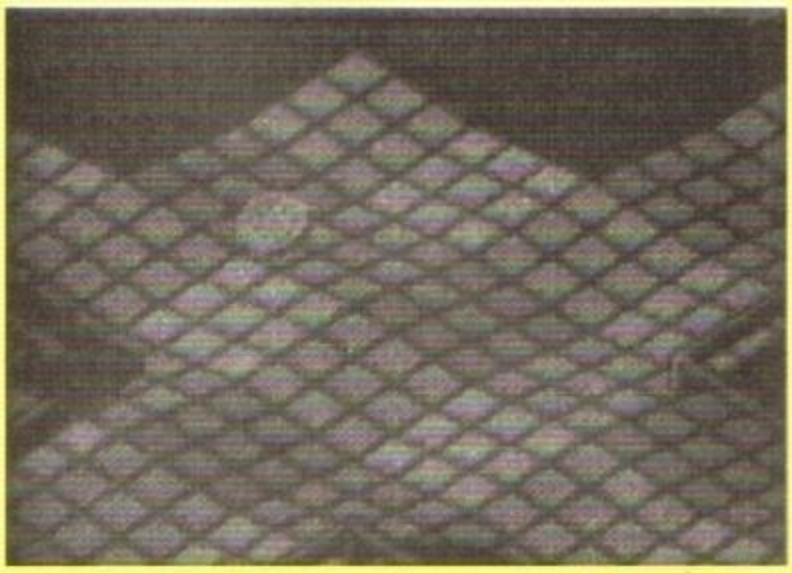
questa console potranno sfidare i malvagi Draconiani prima di Natale. Il secondo titolo in arrivo è *Outrun Europa*, che ha riscosso larghi consensi nella versione per home computer. Cinque livelli di corsa attraverso l'Europa, velocità mozzafiato e una varietà di nemici agguerriti potrebbero renderlo il miglior gioco di corsa su Master System. Ma non è finita qui. La US Gold ha annunciato anche l'uscita di *Super Kick Off*, che si propone come diretto antagonista di *Champions of Europe*, proprio in tempo per gli Europei di Svezia. Chiude il gruppo *World Class Leaderboard*, che ha segnato un'epoca sui computer a 8-bit: available now, come direbbero gli inglesi.
Michael J. Fox è il protagonista di *Back to the Future III*, ambientato nel vecchio west, precisamente nel 1885. Arrivare in orario a scuola non e' mai stato cosi difficile! Ve lo immaginate giustificare un ritardo di cento anni... lasciamo stare. Concludiamo con *Chuck Rock* (uscirà anche per Megadrive), che non è altro che una conversione del demenziale gioco per Amiga.

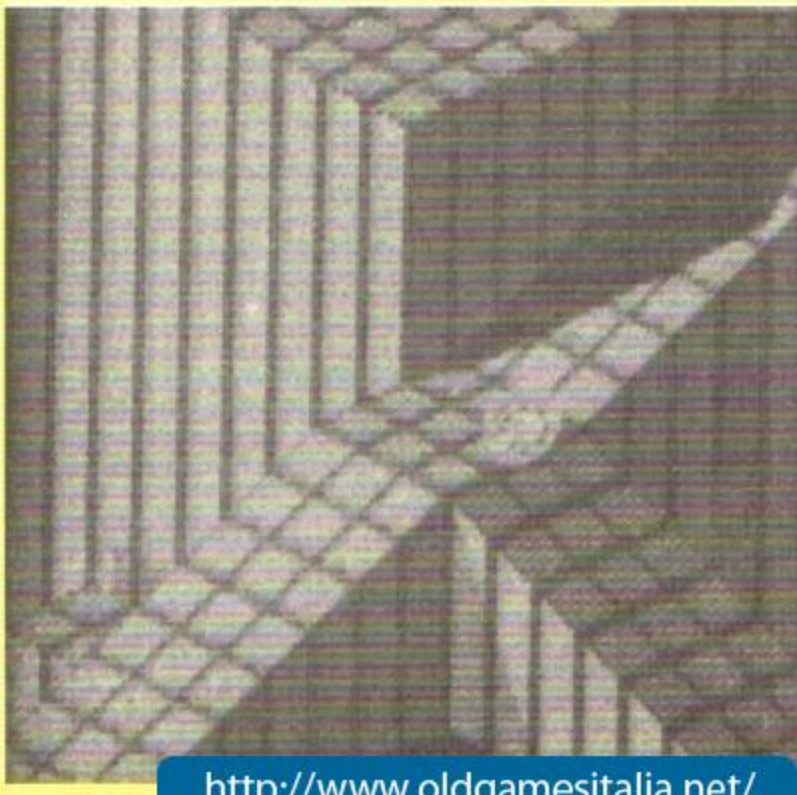
Rastan Saga, uno di quei coin-op che hanno fatto la storia e, ai tempi, ha scatenato una mega diatriba sui cosiddetti "giudizi sballati" è stato convertito per Game Gear. Due mega di memoria e tanta, tanta azione potrebbero rendere *Rastan Saga* il miglior titolo disponibile per questa macchina, che vanta già ottime conversioni come *Shinobi*. La cartuccia sarà disponibile entro la fine di novembre.
Arliel non ha niente a che fare con le lavatrici, infatti è un gioco di ruolo, la cui uscita non dovrebbe farsi attendere molto. *Frogger*, dopo *Pengo* - la cui recensione è su questo numero - ci fa fare un tuffo nel passato. Attraversare la strada, se siete una rana (ma anche se avete fattezze umane, per essere sinceri), non è facile, soprattutto se bazzicata da carri armati e irresponsabili. A Natale.
Ultimo titolo previsto è *Donald Duck*, del quale abbiamo già parlato a proposito della versione a 16-bit. Tra ottobre e novembre sono previsti *Leaderboard Golf*, (che vanta quattro percorsi realmente esistenti), *Solitaire Poker* (che non è solo un gioco di carte ma anche un puzzle game) e *Joe Montana Football* (simile alla versione per Master System) e *Space Harrier* (chi non lo conosce?). A Natale potremo sollazzarci con *Chessmaster*, che non è una simulazione di gabinetto ma di scacchi. Nei primi mesi del '92 potremo invece giocare a *Aliens III* (Arena), *Pac Man* e *Batter-up* (Namco).

Le novità per Gameboy sono miliardi, per cui non sprechiamo spazio. *Nemesis II*, spara e fuggi galattico sulla falsariga di *Gradius*, raggiungerà gli scaffali entro novembre. *F1 Race* è un gioco di corse automobilisti-

MARBLE MADNESS

È finalmente disponibile anche per il fratellino minore del Nes (guarda cosa deve scrivere un essere umano per tirare avanti) uno dei giochi più apprezzati dell'Atari. Protagonista del gioco una palla che girando, ehm, anzi, rotolando, deve arrivare al termine di una serie di pendii di difficoltà crescente, in un determinato periodo di tempo. Non mancano strapiombi e precipizi e, come se ciò non bastasse, una serie di avversari fastidiosi e letali vi complicherà la vita. Un numero pazzesco di livelli vi assicurerà l'esaurimento nervoso. Sul prossimo numero di Game Power la recensione completa (pleonasmo.. Si è mai vista una recensione incompleta?)





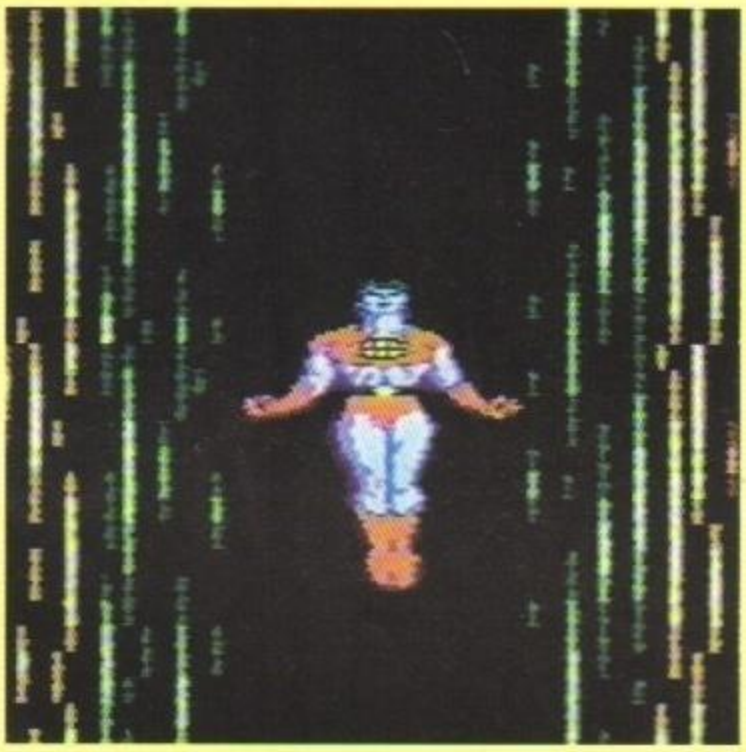
Uno dei classici dei videogiochi è quasi pronto per il Gameboy. Purtroppo la mancanza del colore si sente parecchio.

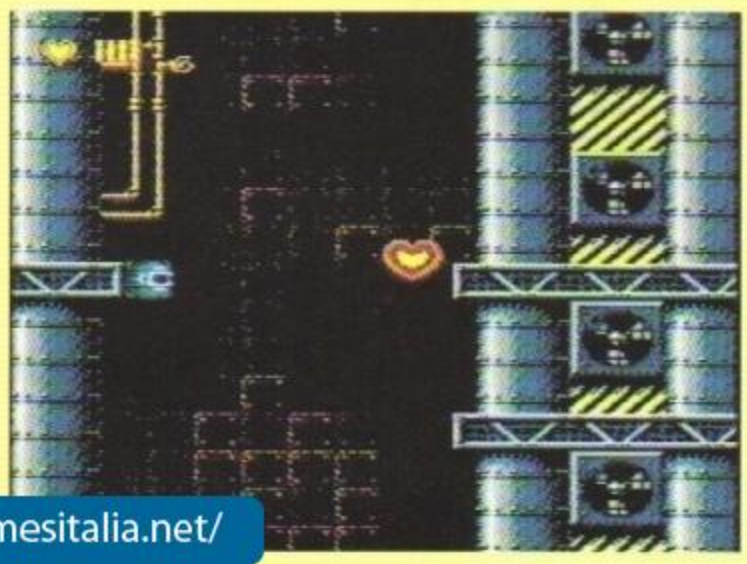
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Captain Planet

Gaia, lo spirito della Terra, non poteva avere un nome meno azzeccato. Inquinamento, il buco nell'ozono, chiazze di petrolio che invadono gli oceani, c'è da chiedersi perché abbia un nome del genere. Dico, sei in aria? Cosa ti "gai" a fare? Comunque, non sia mai detto che il solito ragazzotto dal cuore tenero e dai sentimenti eccelsi, non si faccia avanti con il buon proposito di salvare il pianeta. È il caso di Captain Planet che assieme a un gruppo di giovinastri provenienti da tutto il mondo ha deciso di fare concorrenza a Greenpeace combattendo quei manigoldi inquinatori.
Questa è la storia che regge il nuovo gioco per NES della Mindscape. Il titolo, ispirato a un personaggio dei cartoni animati che è riuscito a riscuotere un buon successo in America e in Inghilterra, e che con ogni probabilità raggiungerà anche i nostri teleschermi tra non molto, è stato realizzato anche per i maggiori formati di home computer anche se lo stile di gioco è differente. La versione per NES è un misto di sparatutto e azione arcade dagli intenti umanitari ed ecologici. Purtroppo se la giocabilità è scarsa, non c'è trama o ideali che tengano. Aspettate con pazienza il prossimo numero di Game Power per leggere la recensione per capire se il gioco tiene fede ai suoi intenti. Nel frattempo non sporcate per terra, non usate bombolette a gas, usate sacchetti di carta riciclata, non intagliate gli alberi, non fate le linguacce alla maestra, non...





che per 1 o 2 giocatori con 14 circuiti su cui gareggiare. Due vetture disponibili e prove a tempo. In uscita a dicembre/gennaio. *The Simpsons*, invece, dovrebbe essere già disponibile: si tratta del tie-in della serie a cartoni animati più demenziale della storia (su Canale 5 il martedì alle 22.30: fate carte false per vederla!), *Teenage Mutant Ninja Turtles II* della Ultra è un buon gioco perché non c'è Vanilla Ice; la Activision sta per lanciare dalla finestra *Boxing* e *Malibu Volleyball*, mentre la Gremlin è occupata a dare gli ultimi ritocchi a *Return of the Tiger* e *Brainbender*. La Tradewest ha finito *Battletoads*, mentre la Mirrorsoft freme di impazienza per presentare *Speedball*. Altri titoli in arrivo sono *Elevator Action*, *Fleet Commander*, *Battle City* e tanti altri, ma adesso mi sono rotto.

La console a 8-bit della Nintendo è in forma smagliante e le ultime novità lo testimoniano. Schwarzy torna sugli schermi dopo la pessima figura rimediata in Total Recall (il gioco) nel mega tie-in Terminator II della LJN/Acclaim: sei livelli di splatter totale. Dovrebbe essere disponibile tra non molto. L'Acclaim ha recentemente convertito anche il gioco ispirato al libro di Stephen King, The Running Man (L'uomo in fuga) e l'ha intitolato Smash TV: dovrete farvi largo a forza di granate in una emittente televisiva alquanto movimentata.
Tra breve arriveranno due classici dei giochi per computer/coin-op: *Defender of the Crown* e *Dragon's Lair*. Il primo è un gioco di strategia ambientato ai tempi di Robin Hood, il secondo è stato realizzato dalla Motive-Time, il gruppo di sviluppatori che ha prodotto *Dragon's Lair* per Gameboy, e la cosa fa sperare bene per la qualità del gioco. Per restare in argomento di conversioni da computer/coin-op, stanno per uscire *Maniac Mansion*, la prima delle tante avventure dinamiche targate Lucasfilm (ci stanno già venendo i brividi a pensare alle telefonate che riceveremo per richieste di consigli, soluzioni, ecc) e Marble Madness (MB games). Sempre dalla Lucasfilm a marzo '92 arriverà *Star Wars*, ovvero Guerre Stellari. Grafica strepitosa, sonoro galattico e grande giocabilità sono i punti di forza di questo gioco attesissimo. *North & South* è la conversione di un vecchio gioco della Infogrames che vi dà l'opportunità di rivivere la Guerra Civile americana alla guida dei Confederati o degli Unionisti del Nord. Dovrebbe essere disponibile quando leggerete queste righe. Solstice è un'avventura dinamica con grafica isometrica dalla grafica strepitosa. A dicembre. *The Simpsons* sono in arrivo anche per NES (potevano mancare?). Infine è imminente l'uscita di *Jack Nicklaus Golf*. Finalmente, un bel gioco di golf per NES: ci voleva!
Le Anteprime sono finite, andate in pace.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

distribuito per l'Italia da: NEWEL®

Sì,

CON LA CARTUCCIA ACTION REPLAY

POTRETE GIOCARE I VOSTRI GIOCHI PREFERITI ALL'INFINITO.

ACTION REPLAY

...PIU' VITE... PIU' ENERGIA... PIU' LIVELLI...PIU' DIVERTIMENTO!

❑ Provate a immaginare: vite infinite, energia e potenza illimitata o munizioni e carburante extra. Diventate invincibili con la cartuccia Action Replay per Megadrive/Genesis.

❑ È molto facile da usare - basta inserire i codici parametrati per il gioco che state giocando. Ora potrete giocare livelli di cui non sapevate neanche l'esistenza.

❑ Action Replay è una potente cartuccia dotata di un processore LSI disegnato appositamente per consentirvi di "riprogrammare" le vostre cartucce gioco per giocare all'infinito il vostro gioco preferito.

❑ Il manuale contiene i codici parametrati per i giochi più recenti e per molti dei titoli più famosi.

❑ Grazie al suo hardware ASIC avanzato, Action Replay può "reagire" a tutti i nuovi giochi che usciranno (anche quelli con più di 4 mega).

❑ Non è richiesta alcuna conoscenza di programmazione - se sapete giocare siete già in grado di usare Action Replay. Tutto viene controllato via joystick/joypad - non potrebbe essere più semplice.

❑ Action Replay funziona anche da adattatore per le cartucce giapponesi (il solo adattatore costa più di 25.000 lire

❑ Action Replay è completa di tutto - non bisogna comprare nient'altro!

OLTRE 1000 GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE CLASSIFICHE DI GAME power

MASTER SYSTEM

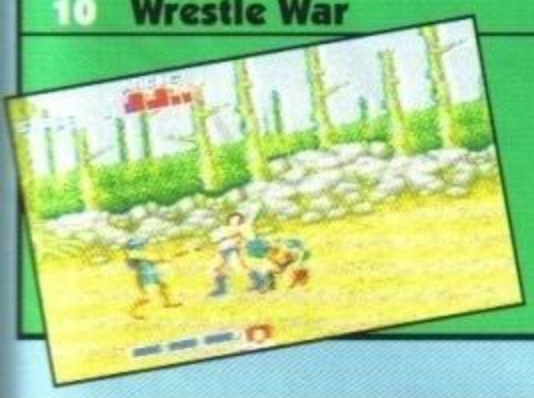
1	World Soccer 90
2	Pro Wrestling
3	Moonwalker
4	Mickey Mouse
5	Hang On
6	Golden Axe
7	Indiana Jones
8	Tennis Ace
9	Shinobi
10	Super Monaco GP

World Soccer 90

Le classifiche di questa pagina sono basate sul cosiddetto «ship in», cioè sul numero di giochi distribuiti da Mattel, Giochi Preziosi, Atari ai negozi di tutta Italia. Non vuol dire che si tramutino in classifiche di «ship out», cioè di vendita, ma è certamente un termometro delle richieste dei negozi e quindi della popolarità dei giochi. Prossimamente vorremmo pubblicare anche le CLASSIFICHE DEI LETTORI, quindi inviateci la VOSTRA classifica dei 5 migliori giochi per la vostra console. Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica avete un solo modo:
VOTATE, VOTATE, VOTATE!
Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a:
Game Power Classifiche
Via Aosta 2, 20155 Milano

MEGADRIVE

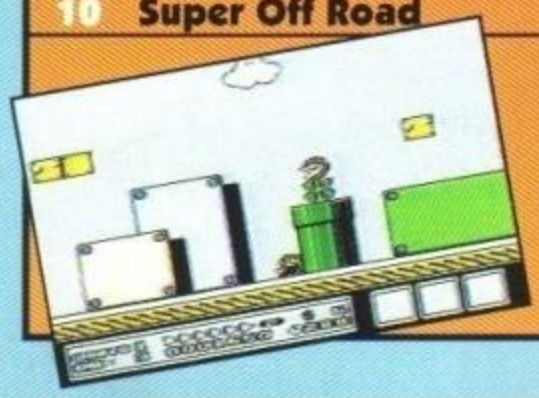
1	Golden Axe
2	Moonwalker
3	Sonic the Hedgehog
4	World Cup Italia 90
5	Super Monaco GP
6	Mickey Mouse
7	Rambo III
8	Revenge of Shinobi
9	Super Hang On
10	Wrestle War



Golden Axe

NINTENDO

1	Super Mario Bros. 3
2	Super Mario Bros. 2
3	Teenage Mutant Ninja Turtles
4	Tecmo World Wrestling
5	Duck Tales
6	Dr. Mario
7	Goal
8	Megaman 2
9	Big Foot
10	Super Off Road



Super Mario Bros 3

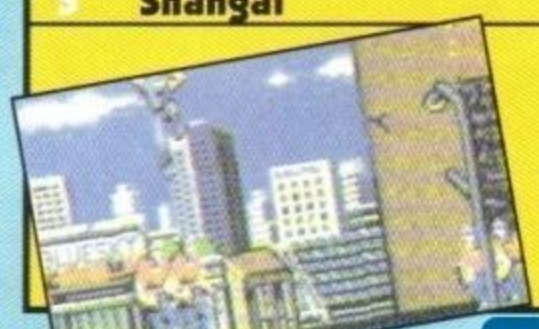
GAMEBOY

1	Super Mario Land
2	Nintendo World Cup
3	Dr. Mario
4	Tennis
5	Duck Tales

Super Mario Land

LYNX

1	Ninja Gaiden
2	Warbirds
3	A.P.B.
4	Blue Lightning
5	Shangai



Ninja Gaiden

http://www.oldgamesitalia.net/

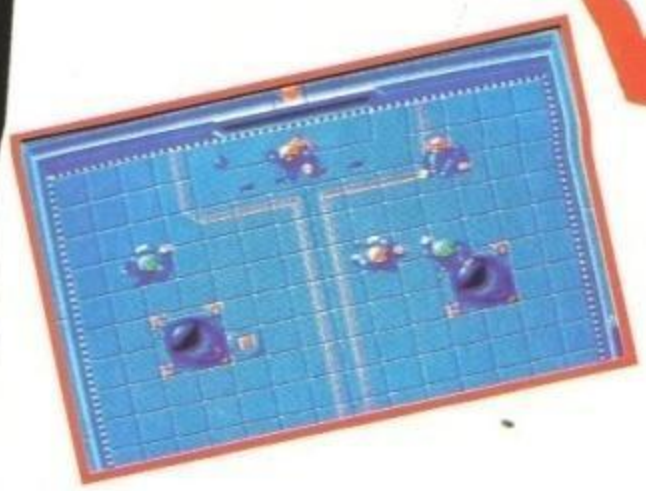
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SEGA™
Master System™

SPEEDBALL™



L'avvincente sfida di pallamano futuristica.
Schiva marcature micidiali e annienta sul campo gli agguerriti avversari.

TOYS LEADER

© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

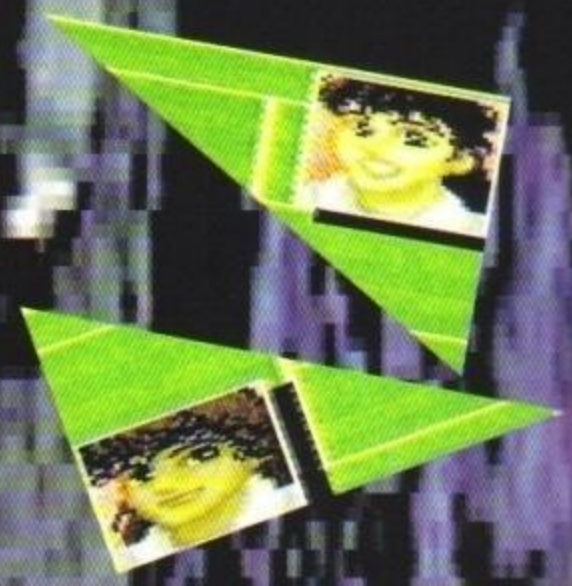
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE game power

A... A... acidissimo! Siete di fronte alla prima pagina di ciò che più aspettate: le Prove!
Nelle pagine che seguono infatti, i nostri baldi recensori esternano le loro più recondite deformazioni mentali, parlando o sparlando del gioco che è stato dato loro in esame.
Con quello che costano le cartucce sarà utile che leggiate attentamente quello che hanno da dire, anche se poi non condividete la loro opinione.

Foto segnaletica
Oltre a soddisfare la voglia di narcisismo dei nostri recensori, questa foto vi permette di sfogare i vostri istinti più repressi: se non siete d'accordo sul giudizio dato dal recensore ritagliatela e usatela come bersaglio.



Commento
È qui che la vera natura del recensore raggiunge l'apice. Il giudizio del recensore è unico e insindacabile. Non esiste essere sulla faccia della terra che possa contraddire ciò che viene scritto in questo sacro riquadro. Le regole dei recensori sono ferree, e in un prossimo numero ne pubblicheremo i 10 comandamenti, per ora sappiate che la legge di Marisa è insindacabile, e cioè, parafrasando la famosa legge di Murphy, "Se un gioco sembra a prima vista brutto, siate certi che lo sarà".

CONSOLE
Questo logo indica la console su cui "gira" il gioco. That's it.

VOTO
Il giudizio insindacabile del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa

SCHEDA TECNICA
Tutto ciò che volevate sapere di un gioco, ma che per pudore non siete mai riusciti a chiedere è scritto in questo riquadro, o riaffresco (ah, ah, ah) se volete. Se trovate qualche errore non preoccupatevi, l'abbiamo fatto apposta.

GENERE
Qui viene indicato il genere del gioco in questione, anche se sappiamo che molti avranno da ridire sulla nostra classificazione

COMMENTO × VOTO

? RECENSORE

Fantastico, mai visto niente di più odioso. Quando ho iniziato a giocarlo volevo cambiare mestiere. Poi non sono riuscito a fare altro e il mestiere l'ho dovuto cambiare lo stesso. La grafica mi ha conquistato, il sonoro invece mi ha assordato. Il personaggio si controlla con facilità, peccato che non si capisce mai cosa bisogna fare.

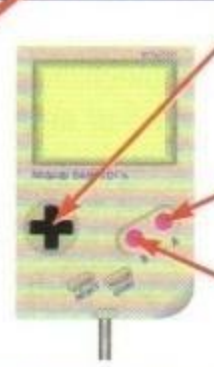
0,5%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mario goes to Game Power
Casa	Mia
Distribuzione	Dubbia
N°Giocatori	1000
Continua	.....
Livelli di Difficoltà	-10

PIASTRELLE

SOTTO CONTROLLO



Cerchiamo collaboratori

Fai esplodere il recensore che è in te!
La redazione di *Game Power* ha bisogno di te! Saresti in grado di scrivere recensioni, ti senti pronto per parlare al pubblico dei giochi per console?
Se la risposta è sì, mandaci una recensione di un gioco a tua scelta (sulla falsariga delle nostre recensioni), spiegando anche perché dovremmo scegliere proprio te! Niente telefonate, grazie. L'indirizzo è nelle pagine del sommario.

Sotto Controllo
In questo box illustriamo le funzioni di ciascun tasto. Potreste chiedervi qual è l'utilità di tutto ciò. Beh, se la scoprite scriveteci, noi non lo abbiamo ancora capito!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO BROS. 3™

Visto che non può esserci il due senza il tre, ecco che la Nintendo, puntuale nel periodo prenatalizio, ci fa omaggio di questo splendido *Super Mario Bros 3*. Il regno dei funghi è diventato da un po' di tempo un posto tranquillo, visto che Mario e Luigi lo salvano in ogni loro avventura, ma Bowser, il drago cattivo, continua a tramare nell'ombra. Dopo lunghe macchinazioni si è deciso: si trasferirà dal *Regno dei Funghi* al *Mondo dei Funghi*, per poter agire malvagiamente senza che se ne accorgano i due più famosi idraulici del mondo. Così se ne è andato con i suoi sette figli a rubare le bacchette magiche dei re di ognuno dei regni di quel mondo, trasformando i loro governanti in animali (mi sa che Bowser sia passato qualche tempo fa anche dall'Italia....). Sta quindi a Mario e a Luigi riconquistare le bacchette e riportare tutti alla loro forma originale. Ma non sarà facile perché ci saranno molte difficoltà in ognuno degli otto mondi da salvare.... (Jumpy comincia presto, finisce presto e di solito non fa le recensioni! NdR)

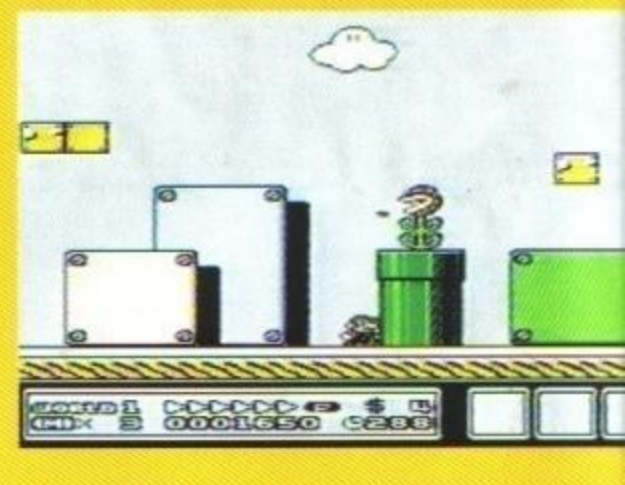
(Sx) Scivolando su quel pendio scsceso Mario può cadere di fondoschiena sul nemico e dargli il fatto suo.

JUMPY

COMMENTO & VOTO

Mario é sempre Mario: simpatico, divertente, giocabilissimo. E poi l'opzione a due giocatori crea una sfida nella sfida: un vero spasso. Probabilmente la Nintendo considera *Super Mario Bros 3* la risposta alla sfida mossagli dalla SEGA con *Sonic The Hedgehog*. Si tratta proprio di uno scontro fra titani, fra due dei migliori giochi sul mercato, ma anche se la grafica e i colori di *Mario* sono al massimo livello per essere un gioco NES, ormai siamo arrivati a un punto di evoluzione tecnica tale, che le limitazioni di un sistema (seppur ottimo) a 8-bit sono troppo forti per poter competere con uno a 16-bit. Perciò, se *Mario* è perfino di un pizzico superiore a *Sonic* in simpatia, divertimento e giocabilità, semplicemente non c'è più storia a favore di quest'ultimo se cominciamo e prendere in considerazione la grafica e la gamma dei colori. Ma cosa ci si può fare, visto che il NES non può competere tecnicamente con il Megadrive? Niente, se non mettersi il cuore in pace e divertirsi con questo *Super Mario Bros 3* che è, comunque, un gioco da comprare assolutamente.

94%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NEMICI

Le Tartarughe -anche se non sanno fare le Ninja, sono sempre pericolose.

Funghi Vampiro - I famosi funghi a due zampe del mondo di Mario: da schiacciare con attenzione.

Funghi Vampiro Volanti - Sono come i funghi vampiro, solo che in più hanno le ali. Sono pericolosi il doppio e doppiamente difficili da sconfiggere.

Tartarughe Volanti - Se volano i funghi, perché non possono farlo anche le tartarughe? Attenti, perché sono cattivelle.

Fiori Lancia Palle di Fuoco - Non difficili da superare, ma creano qualche problema quando lanciano le palle infuocate da cui prendono il nome.

Piante Carnivore - Una stupidata. Facilissime da evitare, almeno nei primi livelli.

Tartarughe Lancia Boomerang - In assoluto i nemici più simpatici e divertenti. Un vero peccato eliminarli.

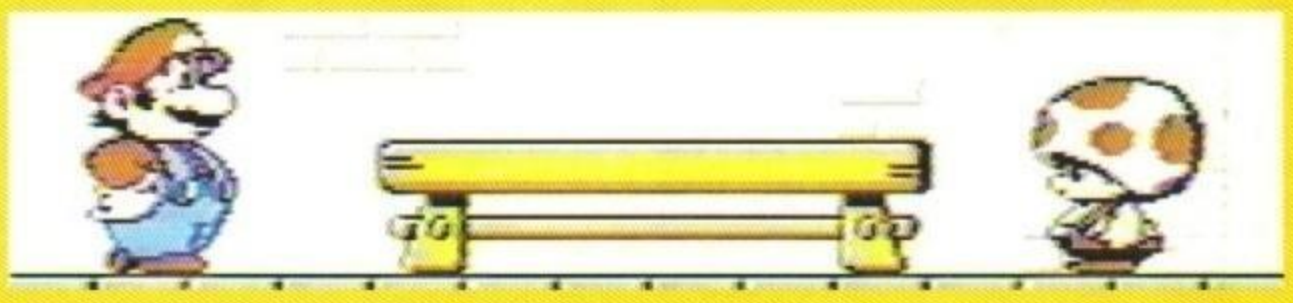
MARIO TRASFORMISTA

NORMAL MARIO - Eccolo qua, piccolo, cicciottello e simpatico come sempre ...se tutti gli idraulici fossero così!

SUPER MARIO - Questa è la versione extra-large ottenibile prendendo il *Super Fungo*. Attenzione che così grossi è più facile sbagliare la mira durante i salti. Però possiamo rompere i mattoni per vedere se c'è qualche bonus nascosto.

RACOON MARIO - Raccogliendo la *Super Foglia* trasformiamo Mario in un procione, con tanto di coda e di orecchie a punta. E proprio con la coda si possono colpire i nemici e rompere i muri con molta più facilità, senza contare la possibilità di volare per brevi periodi!

FIRE MARIO - Come l'Orlando Furioso, il Mario focoso è un tipino che si surriscalda facilmente. Se prende un *Fiore del Fuoco* ha la possibilità di tirare palle infuocate contro chiunque gli si pari davanti. Quindi, cari i miei Koopa, state all'occhio!



I LIVELLI BONUS

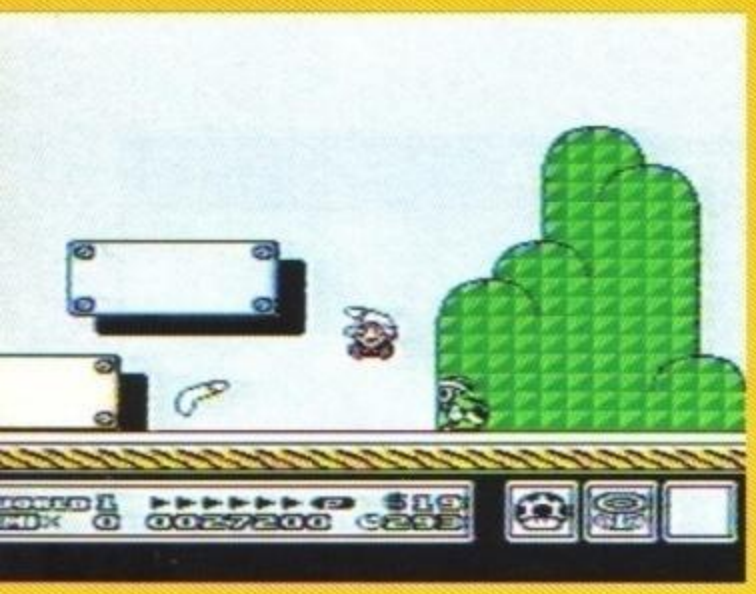
LA SLOT MACHINE - Il gioco consiste nell'allineare assieme le tre parti del simbolo prescelto: se riusciremo a mettere insieme il fungo riceveremo due vite extra, con il fiore tre vite, con la stella addirittura cinque! Non penso sia necessario dirvi di provare sempre con la stella.

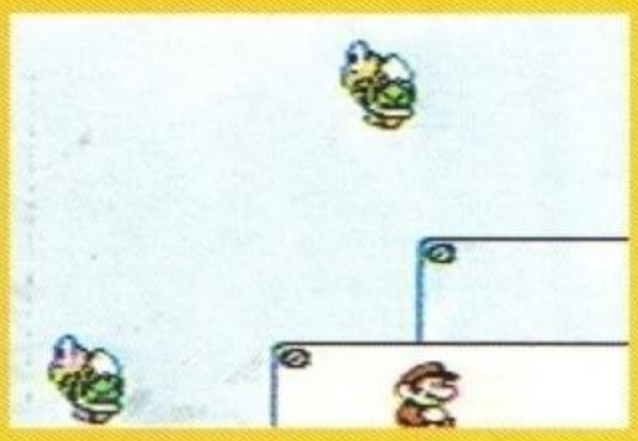
LA CASA DI TOAD - Toad è sempre così gentile: ogni volta che passiamo a trovarlo ci permette di aprire uno dei suoi forzieri, da cui uscirà un oggetto bonus.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





MONDI A-GO-GO

Il Mondo dei Funghi è composto da otto regni. Qui di seguito il nostro esploratore ne traccia una sommaria esecuzione (scusatelo, voleva dire descrizione, NdR).

MONDO DEI PRATI

Saltare correre e ancora saltare, con piattaforme a volontà. Attenti alla quinta sezione.

MONDO DEL DESERTO

Sabbia, palme e piattaforme: perché non dare un'occhiatina anche alle piramidi?

MONDO DELLE ACQUE

Nuotare, nuotare e ancora nuotare. Col costume da rana tutto sarà più facile, ma qui, più che Mario, si ha l'impressione di essere Mark Spitz!

MONDO DEI GIGANTI

Qui tutto è gigantesco (toh, hai scoperto perché si chiama così, Nghee... NdR): le montagne, i fiumi, persino i nemici! Mario non è mai stato così piccolo e indifeso....

MONDO DEL CIELO

Volaaree! Oh, oh...., Cantaaree! Oh, oh, oh, oh. Nel Blu... (Si Jumpi, ma cosa sei stonato! NdRnd)...Beh, continuate voi, ho una recensione da finire, io.

MONDO DEI GHIACCI

Ghiaccio dappertutto e si scivola come dei dannati. Brrrr, che freddo!

MONDO DEI TUBI

È un livello difficile, ma Mario si sente proprio come a casa.

MONDO DELL'OSCURITA'

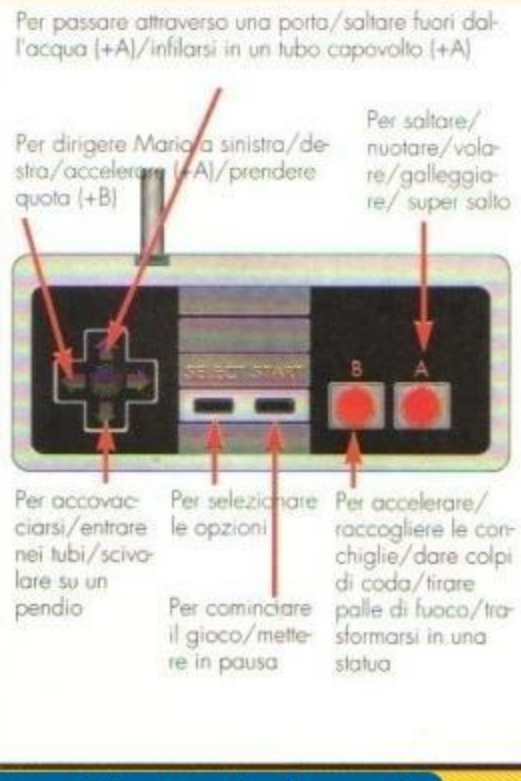
Il livello più difficile di tutti. Solo i più in gamba riusciranno a sconfiggere Bowser e i suoi terribili pargoli.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Mario Bros 3
Casa	Nintendo
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/2
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Console e dintorni...

コンソールアンドエンバイラメント

Console e dintorni...

di Romano Savino Antonio

Sede Operativa:
Tel 02/400.743.12 - Fax 02/400.743.25
Vendite per corrispondenza.

Venite a visitarci nel nostro negozio,
il giorno dell'inaugurazione siete invitati!
Telefonate per sapere la data.

Megadrive + Neo-Geo +

Megadrive +	Neo-Geo +
1 Joypad + cavo scart + alim. 220V =	1 Joypad + cavo scart + alim. 220V =
£ 275.000	£ 570.000
Joypad extra =	Joypad extra =
£ 40.000	£ 130.000
Giochi dalle 29.000 in su..	Giochi dalle 250.000 in su..

Super Famicom

Super Tennis
Shodan M. Shogi
Super Stadium
Goemon
Final Fantasy II
Hyper Zone
Gamba League
SD Dodgeball
Area 88 U.N.Squadron
Jerry Boy
Populous
Sim City
Gundam F91
Kick-Off II
Y's III
Darius Twin
Final Fight
Actraiser
Super Mario Bros 4
Super Ghouls'n' Ghosts
e tanti altri ancora...

Neo-Geo

Blue's Journey
2020 Baseball
Boxer Joe
Sengoku Densyo
Crossed Swords
Burning Fight
Alpha Mission II
Aso II
Raguy
Ghost Pilot
League Bowling
Joy Joy Kid
Cyberlip
Ninja Combat
Riding Hero
Super Spy
Baseball Stars Prof.
Top Players Golf
Magician Lord
Nam '75
King of Monsters

Nintendo

NEC

SEGA

Sega megadrive

Fighting Master
Undeadline
Double Dragon
Task Force Harrier Ex
Dahna
Golden Axe II
I love Donald Duck
F1 Grand Prix
Wani Wani World
F1 Circus
Riot
Fantasy Soldier-Varis
Y's III
Block Out
Shangai III
Runark
Rolling Thunder II
Beast Warriors
Champion in Wartime
Legend of three hero's II

Game Gear

Legend of Ninja
Ax-Battler
Wall of Berlin
Space Harrier
Aleste
Donald Duck's
Heavy Weight Champion
Sonic the Hedgehog
Fray

Pc-Engine

Doraemon Arabian Night
Vallis Tix
Niko Niko Pun
Kaiser's Quest
Dragon Saber
Bomber Man
Bubble Gum Crush
Time Cruise II
Magical Chase
Rai Den Trad
Fighting Run
Coryuun
Monster Pro.
Super Metal Crusher

Cd-rom²

Spiral Wave
Ranma 1/2 II
Adv. of Chris
Zan Pc
Zero Wing
Browning
Prince of persia
Space Fantasy Zone
Lady Phantom
Might & Magic

Super Cd-Rom Pc-Engine DUO

Dodgeball Section + Soccer
R-Type (CD completo)

Hardware

Sega Game Gear	275.000
Nintendo Gameboy	150.000
Nintendo S. Famicom	450.000
Nec Core Grafx-II	275.000
Nec Pc-engine GT	575.000
Nec Pc-engine DUO	690.000
Amiga 500	650.000
Amiga 2000	1.300.000
Amiga 3000 2552 con 2+2 mb	4.600.000
Amiga 3000 25100 con 2+2 mb	5.200.000
Amiga 3000 tower 25100 con 2+4 mb	5.700.000
Amiga 3000 tower 25200 con 2+4 mb	6.700.000
Nec 3d monitor	1.150.000
Nec 4d monitor	2.350.000
Philips 8833-II	430.000
Scheda vga 1mb	180.000
HD Conner 200 mb	1.400.000

Accessori

Joypad S MD	40.000
Tac-50 S MD	40.000
Xe1-pro S MD	140.000
Arcade Power Stick	100.000

Non tutto e' elencato per ovvii motivi di spazio, ma abbiamo il catalogo da spedirvi. Se ne avete bisogno fatecelo sapere scrivendoci e allegando £ 5.000 per spese postali e di stampa.

- Prezzi I.V.A. compresa.
- Spese di trasporto escluse.
- Gli ordini saranno evasi subito nei limiti delle disponibilita' di magazzino.
- Sconti per quantita'.
- Possibilita' rateizzazioni con finanziarie.
- Per somme oltre lire 200.000 non si fanno contrassegni.

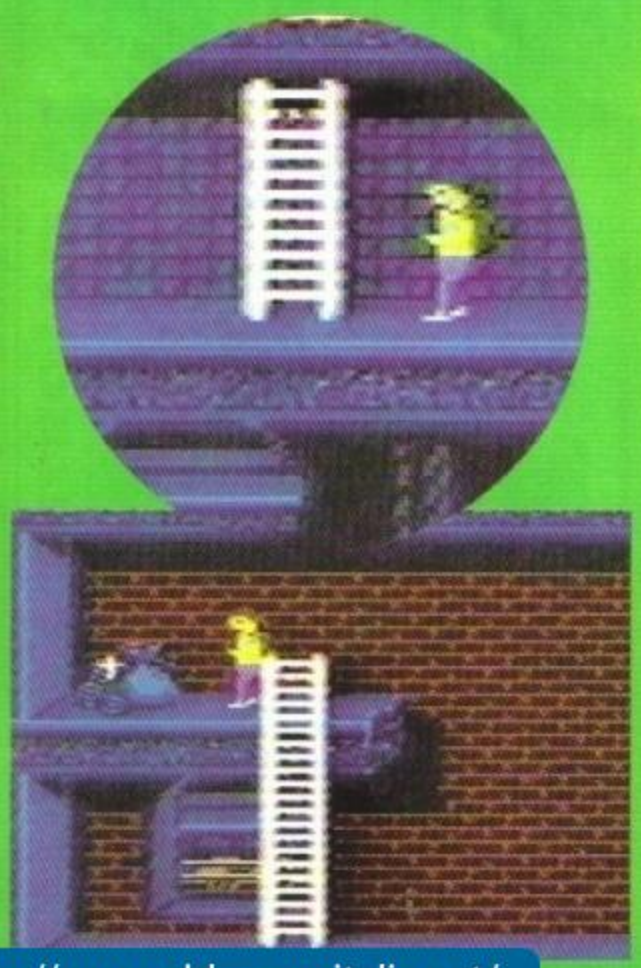
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A BOY AND HIS BLOB

Come ormai tutti i ragazzi del ventesimo secolo che si rispettino, anche il nostro Boy ha un amico spaziale. Costui viene da Blobolonia, un pianeta in cui un malvagio imperatore impone di mangiare solo cioccolato e dolci, convinto com'è che le preziose vitamine siano velenose. Blob, il nostro amico extraterrestre, è venuto allora sulla terra per trovare qualcuno che possa aiutarlo a sconfiggere il malvagio imperatore, ed è così che lui e il ragazzo si sono incontrati. Ma per sconfiggere l'imperatore sarà necessaria una buona quantità di vitamine, disponibili solo nel negozio di macrobiotica. Per comprarle bisogna trovare i tesori che abbondano nel sottosuolo, nella metropolitana e anche più giù. Un grosso aiuto ci verrà da Blobert, che a seconda del gusto delle caramelle che gli faremo mangiare, assumerà una forma diversa, aiutandoci così a superare le difficoltà lungo il cammino che ci condurrà fino al confronto finale con il malvagio imperatore.



TANTI GUSTI, TANTE TRASFORMAZIONI

A seconda del gusto della caramella Blobert si trasforma in un oggetto particolare che servirà a risolvere i vari problemi posti dal gioco. Questa è una rapida guida ai primi dodici gusti, per gli altri dovrete arrangiarvi da soli (almeno fino a quando pubblicheremo l'Help).

LIQUIRIZIA
Blob si trasforma in una utilissima scala.

MELA
Ecco un crick che ci servirà per alzare dei pesi.

FRAGOLA
Con il Blob-ponte potremo superare gli strapiombi.

VANIGLIA
L'ombrello è indispensabile se ci si deve gettare da uno strapiombo.

COCCO
Si ottiene una palla da Bowling che potremo tirare addosso ai nostri nemici.

MANDARINO
Wow, col trampolino ci si diverte da matti!

COLA
Una bolla protettiva che ci proteggerà dalla rocce cadenti, altrimenti kaput!

CANNELLA
Con il Blob-saldatore a fiamma potremo bruciare le ragnatele che ingombrano le caverne sotto la metropolitana.

MIELE
Ecco ottenuto un simpatico colibrì.

ROOT BEER
Trasforma Blob in un razzo per volare su Blobolonia.

PUNCH
Il più utile e il più usato: il buco è indispensabile, specialmente all'inizio, per scendere nelle caverne sotto la metropolitana.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JUMPY

COMMENTO & VOTO

David Crane è tornato, ed è più in forma che mai! Mi sono messo adorante in ginocchio davanti a questa nuova cartuccia del mitico creatore di *Pitfall* e *Pitfall II*, e non ne sono rimasto deluso, anzi! La giocabilità è molto buona, anche se prima di gettarsi a capofitto nelle caverne, occorre una mezzoretta di prove coi gusti delle caramelle e con le corrispondenti trasformazioni del nostro simpatico extraterrestre. Come in tutti gli ultimi giochi dell'inarrivabile David, è necessario usare un po' il cervello (cosa che secondo me non guasta per niente, perché di sparatutto dementi e demenziali ne ho fin sopra i capelli...), e quindi sarà necessaria un poco di sperimentazione. Sperimentazione che saremo felici di aver fatto, quando ci capiteranno degli imprevisti che richiederanno un minimo di intuizione sulle capacità trasformistiche di Blob (che quando mangia ricorda molto un fantasma che ho visto nel film «Ghostbusters», non trovate?). L'area di gioco è molto grande e assicura grande longevità al gioco. Essa è composta dall'insieme di caverne che si trovano sotto la città e dal reame di Blobolonia in cui dovremo affrontare lo scontro finale con il tirannico imperatore. La grafica dei personaggi è nella media, con degli stupendi fondali raffiguranti la città di New York di notte. Secondo me, il vero punto di forza del gioco (proprio come in *Pitfall II*) sta nella capacità di incuriosire il giocatore su quali nuovi luoghi si celino oltre il prossimo schermo, curiosità che vi terrà incollati al video per ore ed ore di continuo divertimento. Un gioco appassionante con una musichetta che ricorda un poco quella di Indiana Jones. Da comprare e da giocare fino a che non lo si è risolto.

88%

SCHEDA TECNICA

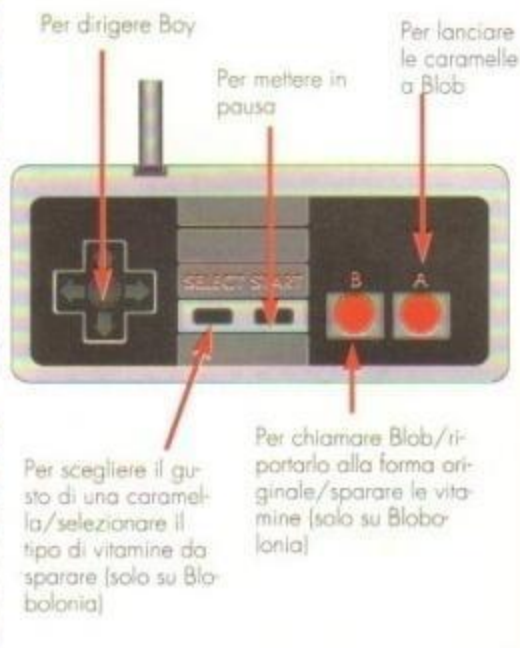
Titolo	A Boy and His Blob
Casa	Absolute Entert'ment
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

(Sopra) La bolla è veramente utile quando si tratta di superare i tratti con "cadutA massi". (Sotto) Ecco un bel tesoro: un baule pieno di ori e gioelli!

Due delle quattordici trasformazioni di Blob: (qui sotto) la bolla protettiva, (in basso) il crick.

SOTTO CONTROLLO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAUNTLET II

Dopo aver completamente devastato i sotterranei di *Gauntlet*, e non contenti di avervi spiaccicato tonnellate e tonnellate di fantasmi, mostri e nemici vari, Thor il guerriero, Thyra la valchiria, Questor l'elfo, Merlin il mago e Brushy, lo spazzolino da denti più veloce del mondo, tornano nuovamente all'attacco delle forze del male. Dopo essersi fatti qualche mese di vacanza godendosi le enormi ricchezze trovate nella loro prima avventura, la scoperta di un nuovo passaggio segreto che conduce a un altro complesso di sotterranei risveglia il loro spirito avventuroso. Davanti a loro si presentano altri 99 livelli di pura azione straripanti di tesori, nemici, draghi, e chi più ne ha più ne metta. Se i tesori e i mostri sono pressappoco gli stessi della prima puntata, la stessa cosa non si può dire per i labirinti, che sono molto più complessi e divertenti, con trabocchetti e muri segreti in quantità. Se riuscite a procurarvi un «Four Score», allora il divertimento quadruplicherà, perché fino a quattro avventurieri potranno affettare mostri contemporaneamente: un vero spasso! Per i malvagi esseri che popolano *Gauntlet II* stanno per cominciare tempi davvero grami...

I QUATTRO (O CINQUE?) DELL'APOCALISSE....

I personaggi a disposizione sono quattro (o cinque?):

THOR IL GUERRIERO - ha una buona armatura (che assorbe il 20% dei danni), ottima forza di lancio (raddoppia i danni inflitti), eccellente capacità nel corpo a corpo (con un'ascia da battaglia), ma capacità magiche molto basse. È il più lento di tutti.

THYRA LA VALCHIRIA - ha un'ottima armatura (-30% dei danni), una bassa forza di lancio, una buona capacità nel corpo a corpo (usa la spada), e una capacità magica medio-bassa.

QUESTOR L'ELFO - L'armatura è debole (solo -10% ai danni) e la potenza di lancio è molto bassa. Anche se la capacità di combattimento corpo a corpo è medio-bassa (usa un pugnale), quella magica è molto buona. In compenso corre come una lippa.

MERLIN IL MAGO - non possiede alcuna armatura e la sua potenza di lancio è media. Non avendo nemmeno un'arma, la capacità di combattimento corpo a corpo è la più bassa dei quattro, ma per quanto riguarda la magia, si tratta di una vera belva: con un incantesimo riesce a disintegrare qualsiasi cosa, mostro o tana che sia.

BRUSSHY LO SPAZZOLINO - Non appare mai nel gioco. Tuttavia, conviene sempre averlo a portata di mano, specie dopo una mangiata a base di cheeseburger.

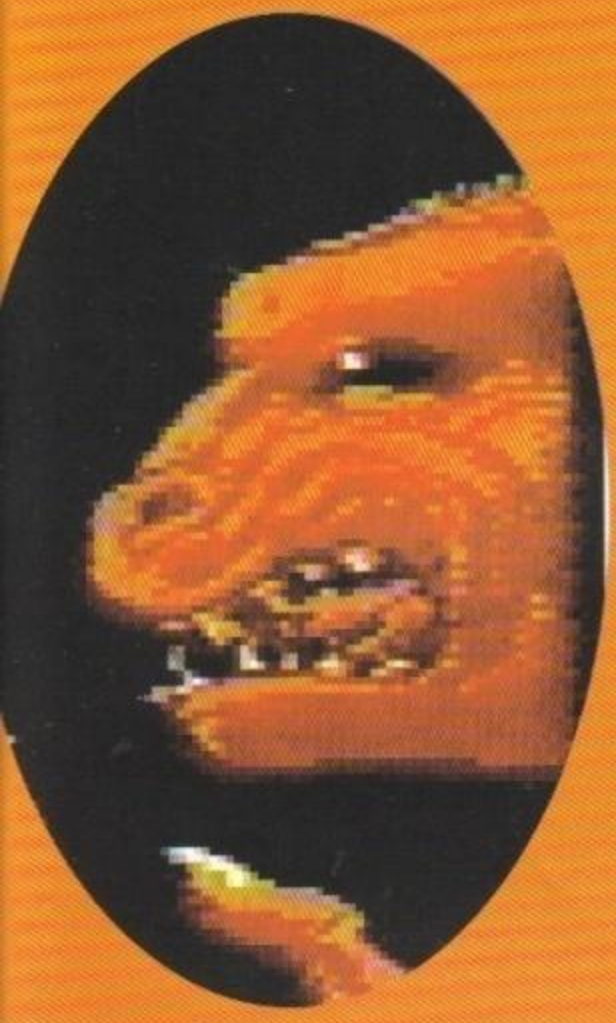
PIU' SI È MEGLIO È

Oltre alle opzioni d uno o due giocatori, è possibile ricreare la stessa atmosfera e lo stesso divertimento della sala-giochi, collegando al nostro fido Nintendo il «NES Four Score». In tal modo si potranno utilizzare contemporaneamente tutti e quattro i personaggi, utilizzando le medesime strategie usate nel coin-op. Il «Four Score», fra l'altro, è dotato di turbo pulsanti per conferire turbo potenza ai controller standard. Cercatelo perché giocare in quattro è davvero uno sballo!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



JUMPY

COMMENTO & VOTO

88%

Sin dai tempi del glorioso C64 (che tutto impolverato mi scruta sornione dall'alto dello scaffale qui in redazione), sono sempre stato un appassionato di *Gauntlet*. Ho passato molte notti insonni davanti al video, sempre divertendomi come un matto. Questa conversione per NES non mi ha deluso, anzi. La grafica, pur non facendo gridare al miracolo, è più che buona, con un sonoro molto, molto bello. Le Urla, gli effetti e "la voce del destino" sono state campionate benissimo (penso direttamente dalla versione da bar), e sono praticamente indistinguibili dalla versione originale. L'uso dei colori è appropriato, con accostamenti vivaci. I livelli sono 99, più che sufficienti per garantire una buona longevità. I labirinti sono via via sempre più complessi e richiedono una buona dose di collaborazione tra i giocatori. La giocabilità è di buon livello (personalmente ho sempre trovato molto comodi i joypad), peccato che in alcuni casi sia difficoltoso dirigere i personaggi, e che talvolta questi vadano in orizzontale quando li vogliamo far muovere in obliquo, e viceversa. Un difetto che non ci voleva e che a volte fa proprio arrabbiare soprattutto quando si deve passare attraverso le porte. Per dire la verita bisogna ricordare che su tutti i formati *Gauntlet* soffre di questo problema... La possibilità di giocare in quattro è il vero plus del gioco. È incredibile scoprire quanto ci si diverta se si è in tanti a smanettare furiosamente! Un'altro aspetto positivo è che quasi tutti i trucchi imparati a furia di gettoni nel coin-op funzionano perfettamente. Quindi chi è già un esperto "gauntletista" si troverà subito a suo agio. Insomma, un programma che vale la pena acquistare, soprattutto se si pensa di giocarlo in (numerosa) compagnia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Gauntlet II
Casa	Mindscape
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-4
Continua?	Sì
Livelli di Difficoltà	1

AV. DINAMICA

I MOSTRI

FANTASMI - colpiscono una volta da vicino e poi scompaiono. Da uccidere mantenendoli a distanza.

GRUNTS - colpiscono ripetutamente da vicino finché non vengono uccisi. Abbastanza pericolosi. La leggenda vuole che siano imparentati con BioMassa, e a giudicare dall'aspetto fisico deve proprio essere così.

DEMONI - mordono da vicino oppure (molto peggio!) lanciano palle infuocate da lontano. Fanno male (i demoni o le... NdR)

LOBBERS - possono colpire solo lanciando pietre da lontano, ma da vicino non fanno niente. Antipatici e noiosi (sempre a parlare delle tue fidanzate vero Jumpy? NdR).

MAGHI - colpiscono solo da vicino, ma possono diventare invisibili.

LA MORTE - vi tocca e risucchia fino a 200 punti-vita prima di scomparire. L' unico modo per togliersela di torno è usare la magia, perché le armi non le fanno nulla. Da evitare.

MELMA ACIDA - questi rigurgiti di fogna vi inseguono. Non potete fargli niente, quindi evitatele se potete.

IT - Un IT vi procura molta sfortuna: per quel livello tutti i mostri colpiranno preferibilmente voi. La jella può essere passata a un altro giocatore. Noi invece Paglianti dobbiamo tenercelo.

DRAGHI - Cattivissimi e pericolosissimi, sputano fuoco peggio di Grisù, e a nessuno di loro è mai passato per la testa di fare il pompiere... Da evitare assolutamente!

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

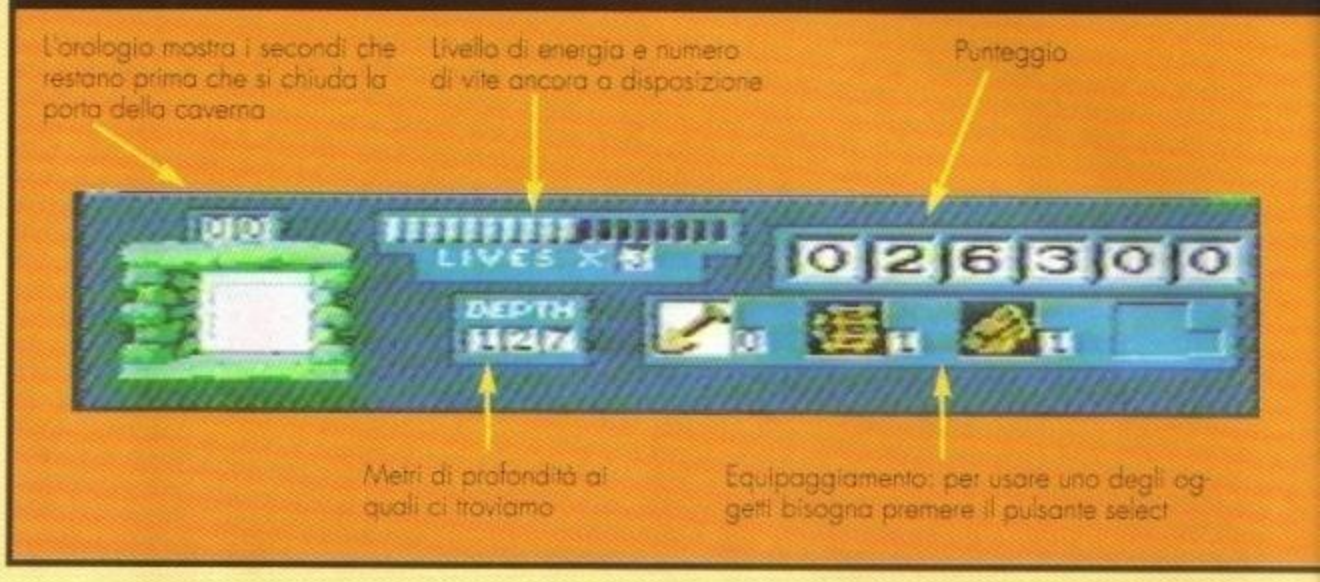
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

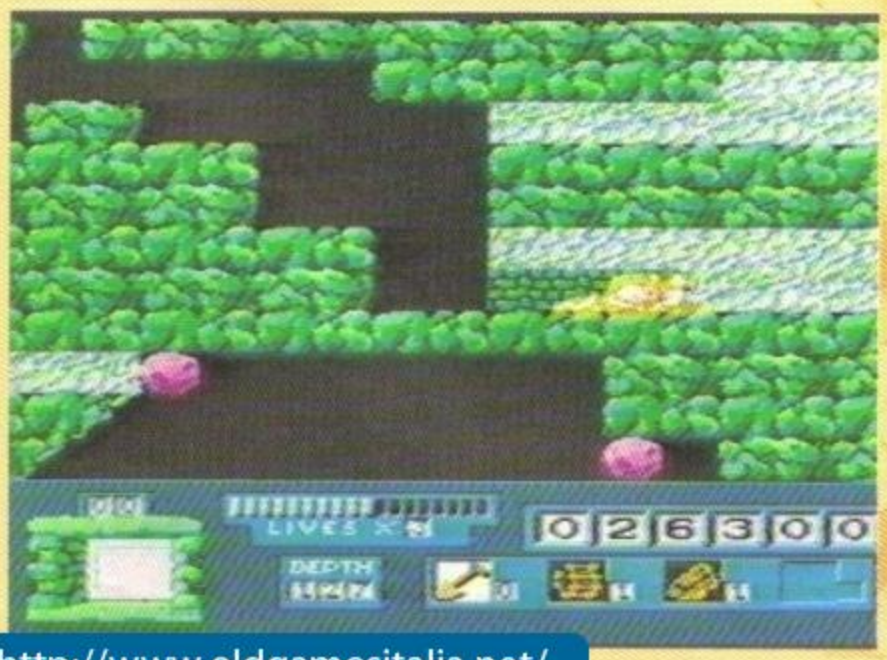
DIGGER T. ROCK

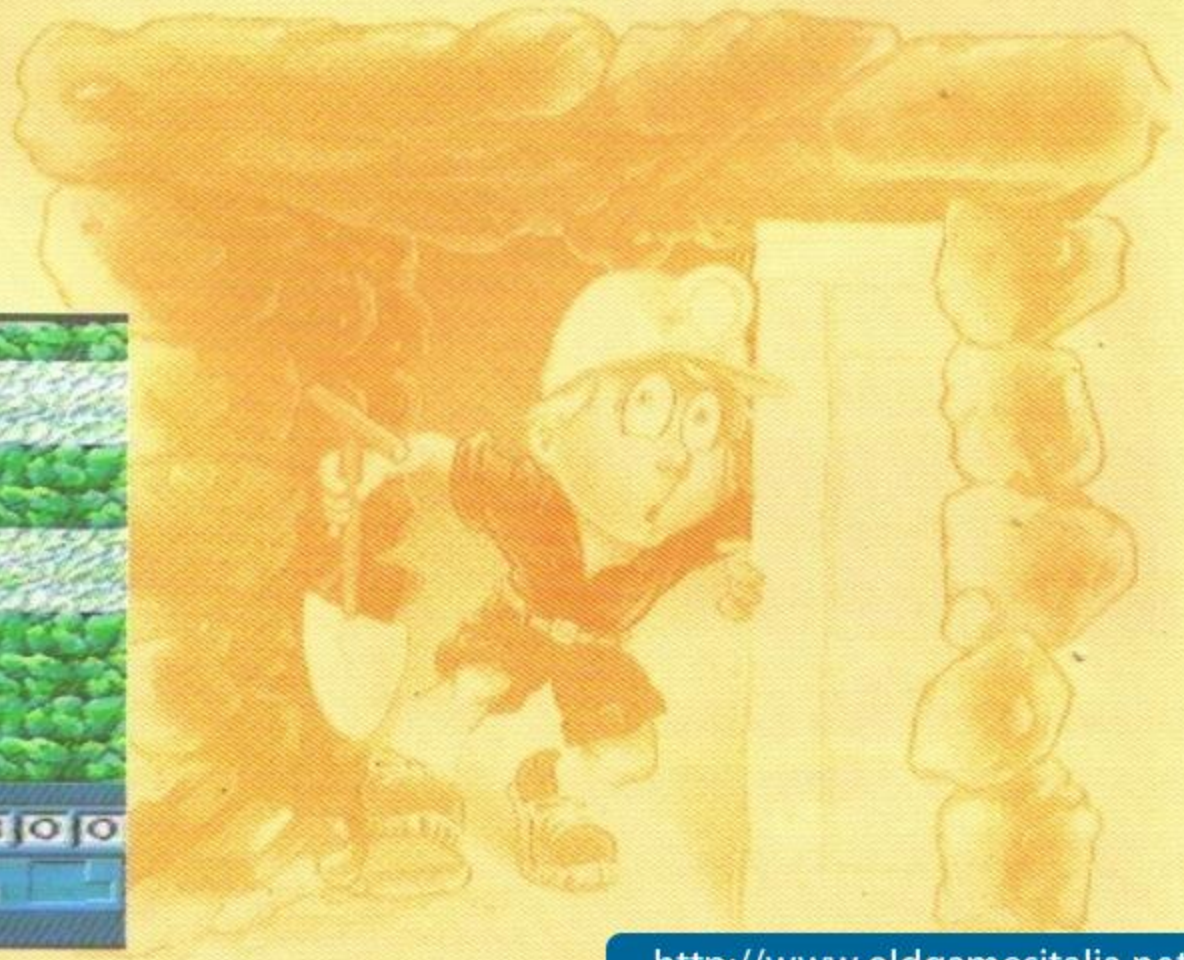
Digger è un giovane e coraggioso minatore che ama scavare nei misteriosi recessi della terra. Da sempre ha un sogno: trovare una antica città sepolta, piena di tesori e gioielli antichi. Ecco quindi che una volta capitatagli l'occasione di avverare il suo sogno, dopo essersi rimboccato le maniche, lo vediamo gettarsi a capofitto nell'impresa di svelare finalmente chissà quante meraviglie nascoste. Il nostro obbiettivo è quello di raggiungere la mitica Città Perduta, meta di ogni minatore e avventuriero che si rispetti, e per fare ciò dobbiamo attraversare una lunga serie di caverne piene di pericoli di ogni genere. In ogni caverna per prima cosa si deve trovare la colonna che fa aprire la porta segreta di uscita, e poi localizzare entro 60 secondi la porta stessa, altrimenti si richiuderà, obbligandoci a ripetere da capo il percorso. Nel frattempo, dobbiamo anche raccogliere quanti più tesori, gemme e oggetti bonus possibile. Questi, una volta raggiunto il negozio di scambi posto alla fine di ogni gruppo di caverne, saranno utilissimi per acquistare oggetti come scale di corda e pacchi di dinamite, tutta roba necessaria per affrontare gli ultimi e più difficili livelli delle caverne. La Città Perduta aspetta solo voi...

LO SCHERMO DI GIOCO



NINTENDO NES





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

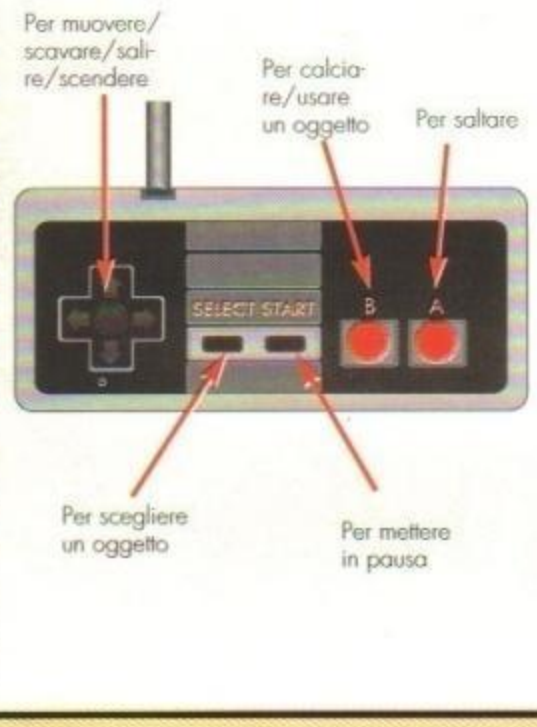
http://www.oldgamesitalia.net/

SCHEDA TECNICA

Titolo	Digger T. Rock
Casa	MB
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di Difficoltà	1

AV. DINAMICA

CONTROLLO



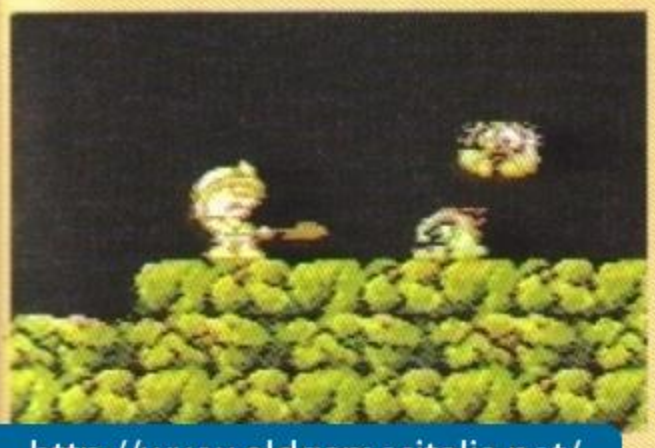
BONUS, OGGETTI & TESORI

PALA/PIETRE - la pala è sempre a nostra disposizione e ci serve per colpire i nemici che si avvicinano troppo. Con le pietre invece, si possono colpire anche i nemici più lontani. Per procurarsene un po', si dovrà scavare in alto sui muri di pietra. Più si scava, più se ne trovano...

SCALE - le scale di corda sono necessarie per poter scendere dai dirupi senza rimetterci le penne. È possibile lanciarle non solo dall'alto verso il basso, ma anche in altre direzioni. Sta a voi scoprire quali.

DINAMITE - È indispensabile per eliminare gli ostacoli più difficili (ma può anche servire a far fuori un po' di nemici). Per utilizzarla senza suicidarsi, bisogna prima accenderla e poi dargli un calcio per gettarla lontano (oppure scappare a gambe levate!).

COPPE E GIOIELLI - bisogna prendere il maggior numero possibile di tesori, non solo perché fanno aumentare il punteggio, ma perché servono anche a comprare nuovi oggetti negli appositi negozi sotterranei. L'unica difficoltà consiste nel riuscire a scovare questi benedetti negozietti, dal momento che sono ben nascosti.



JUMPY

COMMENTO & VOTO

82%

La MB ha sfornato un personaggio proprio simpatico. È così carino mentre si muove e volonterosamente scava e striscia lungo i tunnel sotterranei. Senza contare poi quando ingaggia furiose battaglie a colpi di badile contro i cattivi: davvero adorabile!. Tanto da poter fare concorrenza ai molto più quotati *Mario* e *Sonic*. Peccato che la meccanica di gioco non sia poi quel gran che: anche se è immediata e divertente, non sarebbe stato male un pizzico di varietà in più tra i vari livelli. Inoltre tutte quelle mosche (o sono zanzare?) sono solo d'impiccio, aggiungono poco o niente al divertimento complessivo del gioco. D'altronde un personaggio così simpatico e una animazione così carina fanno perdonare anche qualche piccolo difetto, rendendo raccomandabile l'acquisto della cartuccia agli amanti dei giochi "carini".

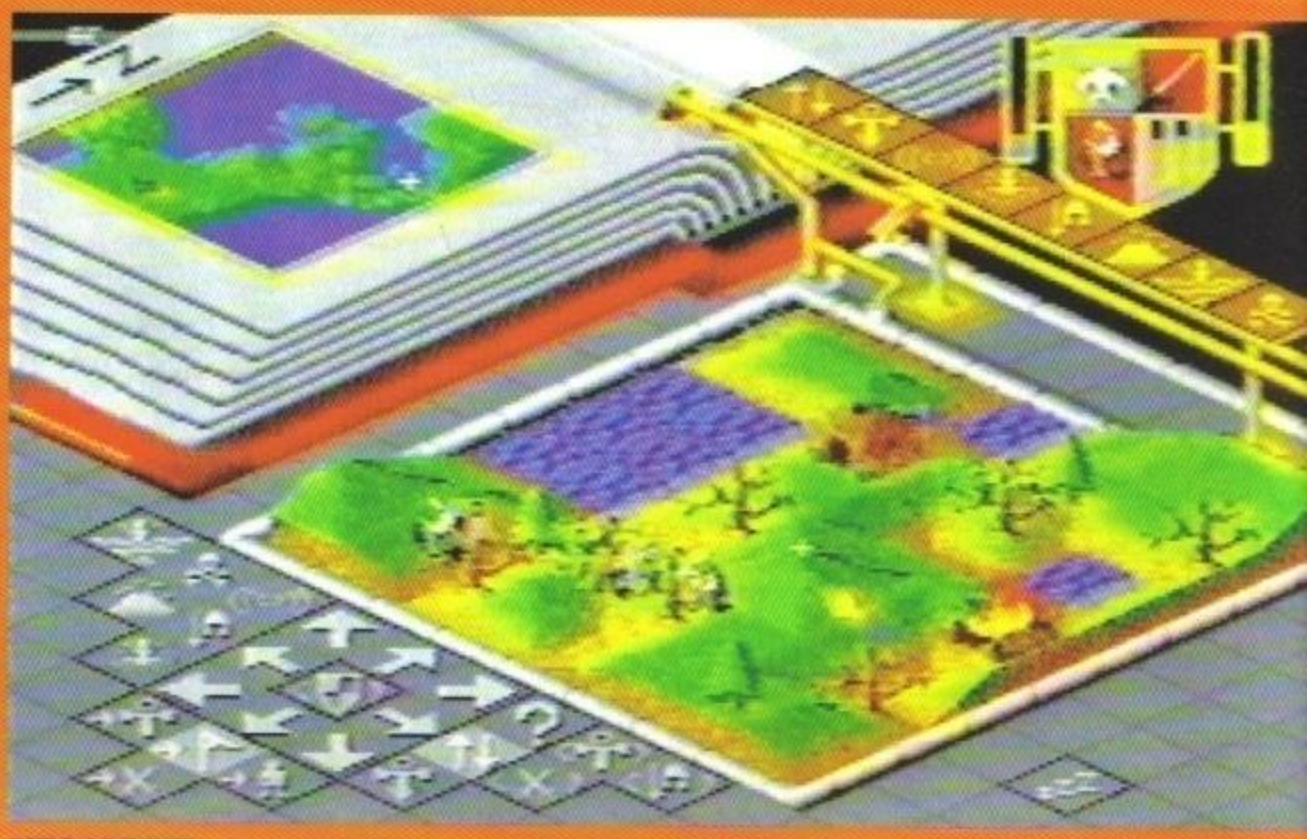
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

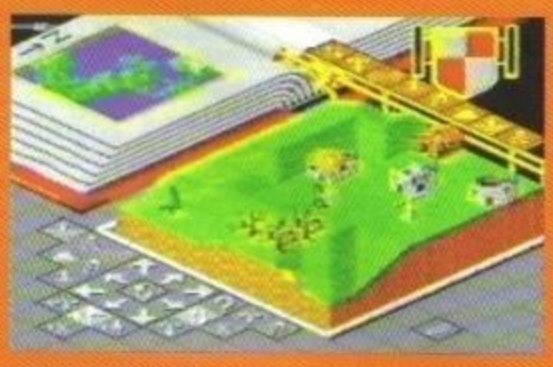
http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS

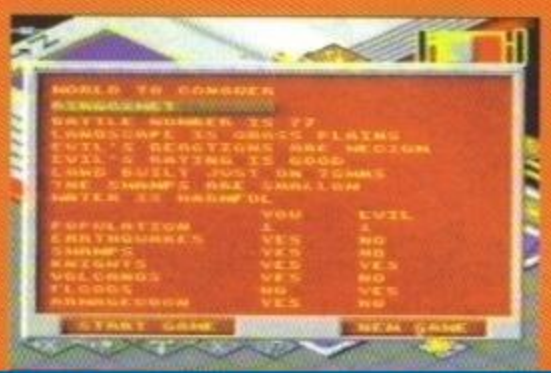
Avreste mai pensato di indossare i panni di un Dio? Beh, *Populous* vi fornisce di tunica, barba bianca e aureola e, invece di essere il solito mortale in cerca dell'immortalità o in continua sfida con i demoni per salvare la ragazza di turno, vi dà la possibilità di decidere i destini di un mondo!
Il compito è quello di favorire la crescita del popolo eletto (il vostro), cercando nello stesso tempo di mettere i bastoni tra le ruote al popolo del divino collega antagonista.
Per aiutare il vostro gregge che sgambetta allegramente per un paesaggio isometrico in 3D, inconsapevole del proprio destino, potete far conto su biblici poteri, come far crescere l'altitudine delle montagne a vostro piacere, creando una pianura al posto di una catena montuosa, o far emergere terre dalle acque. Le mutazioni ambientali hanno effetti sorprendenti sul livello tecnologico del popolo, che lascia le abitazioni dell'età della pietra per costruire delle cittadine medioevali, e passa dal preistorico arco alla più moderna spada.
Ma i vostri poteri non si fermano qui. Innanzitutto potete influenzare la vita dei vostri sudditi con quattro icone, forzandoli a stare nelle abitazioni, a combattere il nemico, a seguire il Leader o a riunirsi attorno al Magnete Papale. Inoltre potete rompere le uova nel paniere del dio avversario (o meglio del suo popolo) scatenando inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche. Prima di poter utilizzare queste facoltà ultraterrene dovrete aspettare che la Manna, la cieca fede delle vostre creature in voi, raggiunga un determinato livello sul "diometro" posto in alto a destra.
Lo scopo finale è di scatenare l'Armageddon, simbolizzato eloquentemente da un teschietto con le ossa incrociate, chiamando cioè tutti i vostri sudditi e quelli avversari allo scontro finale. Chi vince lo scontro, otterrà il controllo sul mondo - se siete voi il vincitore vi verrà rivelato il nome del mondo seguente e dovrete prepararvi per uno scontro più difficile e coinvolgente.



MEGADRIVE - Questa è l'unica versione in cui il sistema di controllo è identico a quello della versione originale: l'esperienza di migliaia di giocatori non è servita a niente.



MEGADRIVE



SCHEDA TECNICA

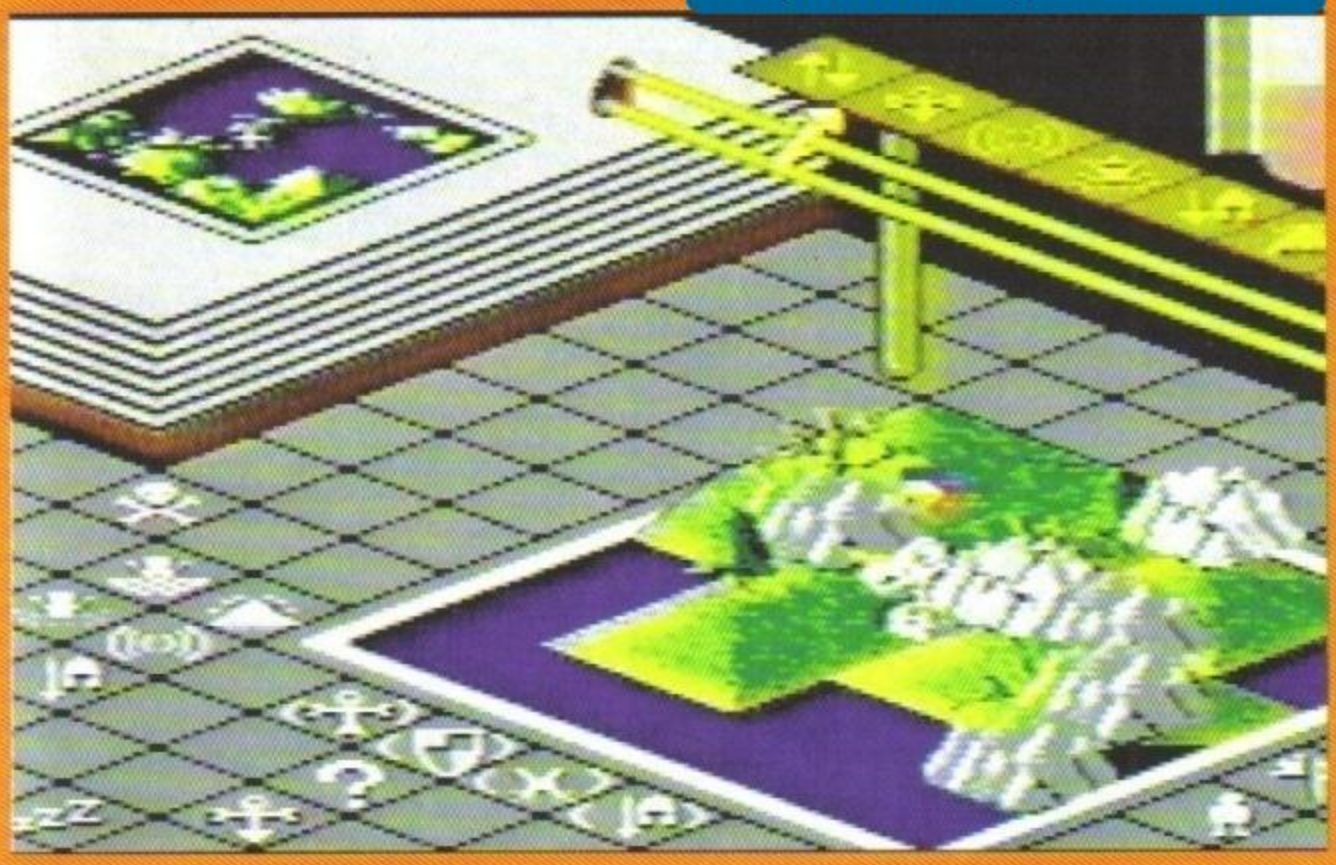
MD	MS	SF
Titolo Populous	Titolo Populous	Titolo Populous
Casa Electronic Arts	Casa Tecmagik	Casa Imagineer
Distribuzione Import.	Distribuzione Ufficiale	Distribuzione Import.
N°Giocatori 1	N°Giocatori 1	N°Giocatori 1
Continua? No	Continua? No	Continua? No
Mondi 500	Mondi 5000	Mondi 500

STRATEGIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Master System - Graficamente, Populous per Master System è favolosoe pur essendo l'unico dei tre a 8-bit ha ben 5000 mondi contro i 500 delle altre versioni.

COMMENTO & VOTO

NEON

COMMENTO GENERALE

Devo dire che l'idea di impersonare l'Essere Supremo mi ha sempre attratto dai tempi di *Deus Ex Machina* su Spectrum (su che?, NdR). La sfida che vi si presenta è a lunghissimo termine: vi aspettano ben 500 mondi (addirittura 5000 per Master System), diversi nelle caratteristiche di base come pericolosità dell'acqua, possibilità o meno di innalzare le terre o utilizzare gli altri poteri sovrumani. È divertentissimo, per una volta, far la parte del dio invece che del mortale, soprattutto se state vincendo e potete far franare il terreno sotto i piedi degli avversari o distruggere le loro città con un bel terremoto. Se non siete proprio degli smanettoni, la cui materia grigia serve unicamente per inviare quell'impulso nervoso che porta l'indice a schiacciare il pulsante di fuoco vi divertirete un mondo (è proprio il caso di dirlo).

MEGADRIVE

La versione per Megadrive è quella che assomiglia di più alla versione originale su Amiga. La grafica è precisa e accurata, anche se non è nulla di sconvolgente. Potrete scrollare molto fluidamente mentre il vostro gregge vaga per il mondo in attesa di ordini o di scontrarsi con gli avversari. Ci sono poi particolari molto divertenti, come il suddito che affoga quando gli togliete la terra da sotto i piedi, o la capanna che prende fuoco quando viene conquistata da un Cavaliere nemico.

MASTER SYSTEM

È incredibile quello che i programmatori sono riusciti a ficcare nell'8-bit di casa Sega. La grafica è molto accurata, nei limiti dell'hardware, ma soprattutto non è stato tolto nulla dal gioco originale, anzi. Potrete distruggere inondare, scatenare guerre e inondazioni su ben 5000 mondi. L'unica pecca è data dal sistema di controllo: per alzare e abbassare il terreno, per esempio, dovrete premere il pulsante e la direzione corrispondente (su o giù) e ciò può creare un po' di confusione all'inizio. Da non perdere.

87% MD

SUPER FAMICOM

90% MS

Il gioco per Super Famicom non è una semplice conversione: anche se l'anima del gioco rimane la stessa, il sistema di controllo è stato ridisegnato in modo da renderlo più "user friendly" per un joypad. La grafica e il sonoro sono ottimi. Questa è l'unica conversione dove siano rimaste le opzioni Custom e Tutorial.

93% SF

Super Famicom
(Sopra) In un mondocosì inospitale sarà meglio che il vostro popolo costruisca abitazioni calde e confortevoli il più in fretta possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER FAMICOM
(sopra) La grafica per Super Famicom è nitida e pulita come nessun'altra.

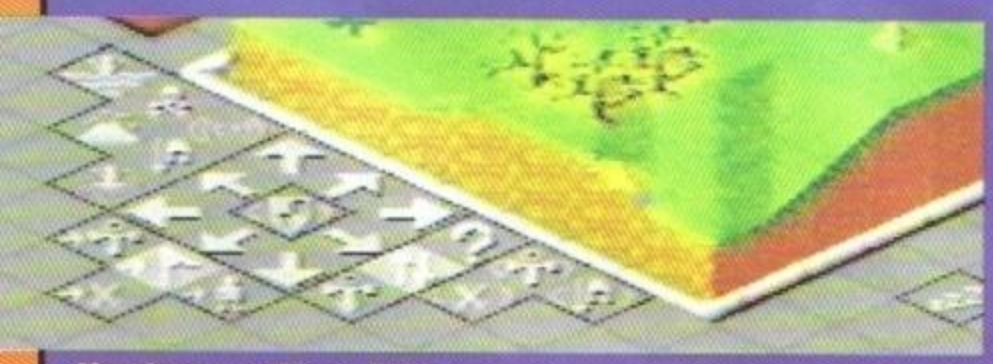
DIVINO CONFRONTO

Le tre versioni che abbiamo recensito non cambiano molto dal punto di vista grafico (ovviamente considerando le limitazioni grafiche). Cambia un po' il layout grafico delle icone, anche se nemmeno nella versione Master System non si perde niente. In prospettiva, quella meglio riuscita è proprio quella a 8-bit, perché mettere tutto quel codice nel Master System e cavarne un gioco così avvincente non è da poco. Naturalmente i possessori di MegaDrive potranno godersi una grafica molto più appariscente e particolareggiata, con qualche effetto sonoro in più, mentre i fortunati possessori di un Super Famicom avranno una versione ancora migliore, che comprende anche le opzioni Custom e Tutorial.

Versione per Super Famicom

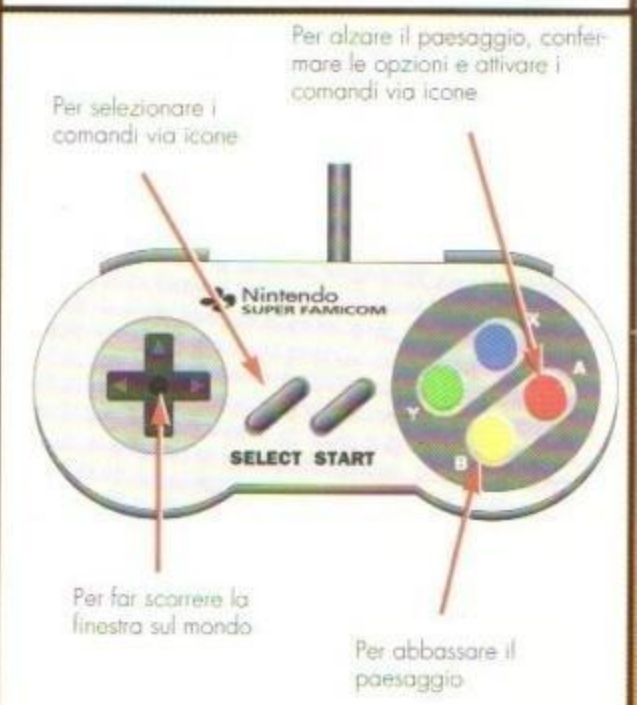
Per confrontare meglio le diverse versioni, abbiamo preso lo stesso mondo per tutte le versioni, il numero 77. Purtroppo nella versione per SF le password e l'ordine dei mondi era diverso, quindi abbiamo potuto confrontare direttamente solo le due per le console Sega. Beh, come potete vedere, non c'è molta differenza, e sia che abbiate una o l'altra delle tre console, vi divertirete comunque.

Versione per Master System



Versione per Mega Drive

SOTTO CONTROLLO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

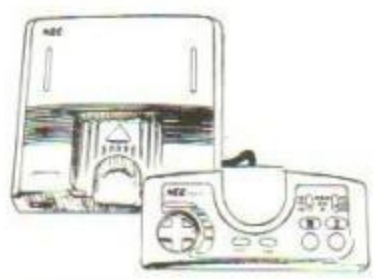
http://www.oldgamesitalia.net/

Grandi Giochi
a piccoli prezzi

GAME BOY
L. 155.000

GAME GEAR
L. 295.000

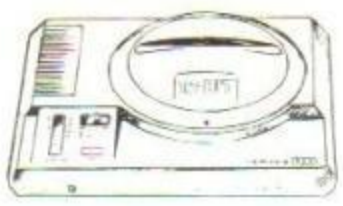
PC ENGINE CORE GRAPHIX
L. 285.000



NINTENDO SUPER FAMICON
L. 510.000

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

SEGA MEGA DRIVE
L. 295.000



NEO GEO
L. 750.000

PC ENGINE GT
L. 645.000

PC ENGINE SUPER GRAPHIX
L. 310.000

COMPACT DISK PER PC ENGINE
L. 750.000

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

GI.BIT. Computer
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

031 Computer
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Cercasi Rivenditori
per zone libere

gi.Bit

T. **Banca Dati tel.031/42**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPEEDBALL

(Sopra) Lo schermo di presentazione degli incontri mostra le «divise» di ciascuna squadra. La V è l'abbreviazione di «versus» che in inglese significa contro.

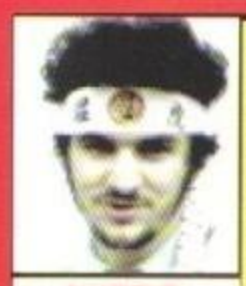
Prendete un bel frullatore, metteteci dentro un po' di calcio, un po' di basket, Ken il guerriero, Violence Jack, Riccardo Ferri, frullate ben bene e cosa otterrete? No, non avrete finalmente chi potrà liberarci da Robertina di Telemike, bensì un giocatore di Speedball. Speedball è uno sport futuristico, praticamente senza regole, che viene giocato da due squadre di 5 giocatori per parte. Lo scopo di questo pseudo-sport è riuscire a segnare più gol dell'avversario (ma va?!?, NdR). È possibile fare un testa a testa con un amico o partecipare a una specie di coppa campioni. Manca, rispetto alla versione originale, il campionato.

Durante la partita appaiono dei gettoni-bonus che bisogna raccogliere. Alcuni sono a effetto immediato (quelli con le lettere) e permettono di avvantaggiarsi sull'avversario, altri (quelli senza lettere) sono in realtà monete che ci consentiranno di incrementare i nostri attributi o di corrempere l'arbitro a partita finita.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Speedball
Casa	Imageworks
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	No

AZIONE



NIPPO

COMMENTO & VOTO

Sono un grande appassionato di sport futuristici in stile Rollerball, e non posso negare di essere rimasto impressionato da questa conversione per Master System. Anzi, è talmente perfetta che mi sembrava di essere davanti a un Amiga camuffato da Sega. La grafica è davvero fantastica, (date un un po' occhiata alla macchinalanciapalle!!), la giocabilità è altrettanto splendida, forse la migliore mai riscontrata su Master System. Tutto il contrario di quei giochi come *Skateball* che privilegiavano soltanto la violenza gratuita a scapito della giocabilità.
Ma questo benedetto gioco avrà pure qualche lato negativo, perché, come tutti sanno, solo Skuhravy é perfetto (sento già il ringhio dei redattori interisti dietro le spalle), in effetti purtroppo qualche piccola pecca c'è. Il movimento dei giocatori è scattoso (ma più di così davvero non si poteva fare), il sonoro è limitato, ma forse la mancanza più grave è rappresentata dalla assenza del campionato, assenza che sicuramente va a ridurre di molto il valore (nel senso di rapporto qualità/prezzo) del gioco.

90%

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

10 MODI PER FARE UN "BIP" COSI ALL' AVVERSARIO

Una piccola guida per sapere qual'è l'effetto immediato dei gettoni che si trovano sul campo di battaglia

F Racchiude i giocatori avversari nel domopack per 10 secondi.

R Rallenta la squadra avversaria per 10 secondi.

P Rende la tua squadra invincibile come Ultraman per 10 secondi.

S La squadra riceve la notizia della morte prematura di Biscardi e si galvanizza: incremento della resistenza.
È la kriptonite per gli avversari.che si indeboliscono.

D Fa acquisire il possesso della palla.

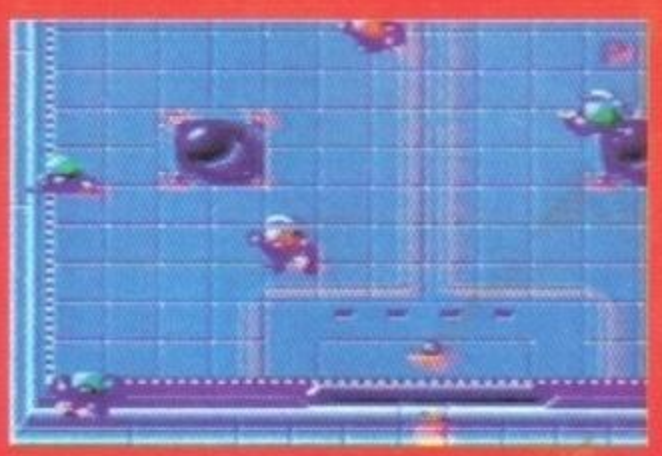
G Raggio termico di Mazinga Z che colpisce gli avversari per 10 secondi.

E Trasforma la palla nelle ali della fenice che se colpiscono gli avversari li mettono fuori gioco per 10 secondi.

W Scarica un fulmine di pegasus in 8 direzioni per 10 secondi.

M Inverte il controllo del joypad dell'avversario per 10 secondi.

J



GOBLIN

VENDITA, NOLEGGIO E SCAMBIO DI CARTUCCE PER CONSOLES... SOLAMENTE PER CORRISPONDENZA!

UN ESEMPIO DEI NOSTRI GIOCHI E DEI NOSTRI PREZZI:

MEGADRIVE:

Alien Storm	99.000
Moonwalker	59.000
Spiderman	89.000
Mike D. Football	119.000
Hard Drivin'	69.000

GAMEBOY:

Bugs Bunny	59.000
Megaman	59.000
Pro Wrestling	54.000
Spiderman	59.000
Word Cup Soccer	56.000

SUPER FAMICOM:

SD Great Battle	119.000
F - Zero	109.000
Actraizer	109.000
Final Fight	149.000
Gundam F 91	119.000

ACCESSORI NOVITA' D' IMPORTAZIONE

GOBLIN

Per posta:
Goblin - Via Sano di Pietro, 22 - 50143 Firenze

Per telefono (dal lunedì al venerdì)
dalle 9 alle 13 e dalle 15 alle 19
0337/679267

Questa è solo una minima parte delle offerte che proponiamo. Tanti altri titoli pronti per la consegna...telefona o scrivi per avere l'elenco completo.

STRAORDINARIA OFFERTA

Compra anche un solo gioco presso di Noi ed entrerai a far parte del **Club Goblin** per il noleggio e lo scambio delle cartucce.

Scrivi o telefona per saperne di più.

ARRIVI SETTIMANALI DAGLI USA E DALL'INGHILTERRA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER SYSTEM MS

CASTLE OF ILLUSION

Questa è la storia: Topolino e Minnie stavano danzando sul prato, ma proprio sul più bello, una strega a cavallo di una scopa compare dal nulla e rapisce Minnie. È Mizrabel, la strega diabolica gelosa di Minnie, intenzionata a rubare la bellezza della poverina (bleah!!!). Topolino si lancia quindi all'inseguimento della strega e alla fine la vede scomparire all'interno del Castello delle Illusioni.
A questo punto entra in scena il giocatore, che servendosi del joypad deve aiutare Topolino in questa impresa. Per salvare Minnie occorre recuperare le sette Gemme dell'Arcobaleno, ma esse si trovano nel castello, custodite dai maestri delle illusioni. Ognuno di loro si trova in uno dei sette differenti mondi del castello, ciascuno popolato da creature malvagie che faranno di tutto per ostacolare il famoso personaggio disneyano. I nemici possono essere eliminati o saltando e atterrandoci sopra col sedere (non chiedetemi perché muoiono!!!), oppure lanciando contro di essi qualsiasi oggetto contundente che si abbia a portata di mano.
L'azione è a scorrimento in otto direzioni, e il giocatore guida Topolino facendolo saltare da una piattaforma all'altra e cercando di distruggere tutto quello che possa intralciare il suo cammino. Lo scopo è naturalmente quello di recuperare tutte le sette gemme, ma per far ciò bisogna arrivare alla fine di ogni livello e quindi sconfiggere il relativo guardiano.
Questo è tutto quello che riguarda *Castle of Illusion* che, pur essendo praticamente solo un gioco di piattaforme, raggiunge un livello di giocabilità e di qualità tecnica che neanche *Alex Kidd* è mai riuscito a ottenere.

(In alto) Topolino e Minnie ballano felici e contenti, ma Mizrabel è in agguato... (Sopra) All'ingresso del Castello delle illusioni, Topolino incontra un viandante.

I TESORI DI TOPOLINO

SCRIGNI DEL TESORO
Solitamente contengono degli oggetti molto utili per superare il livello.

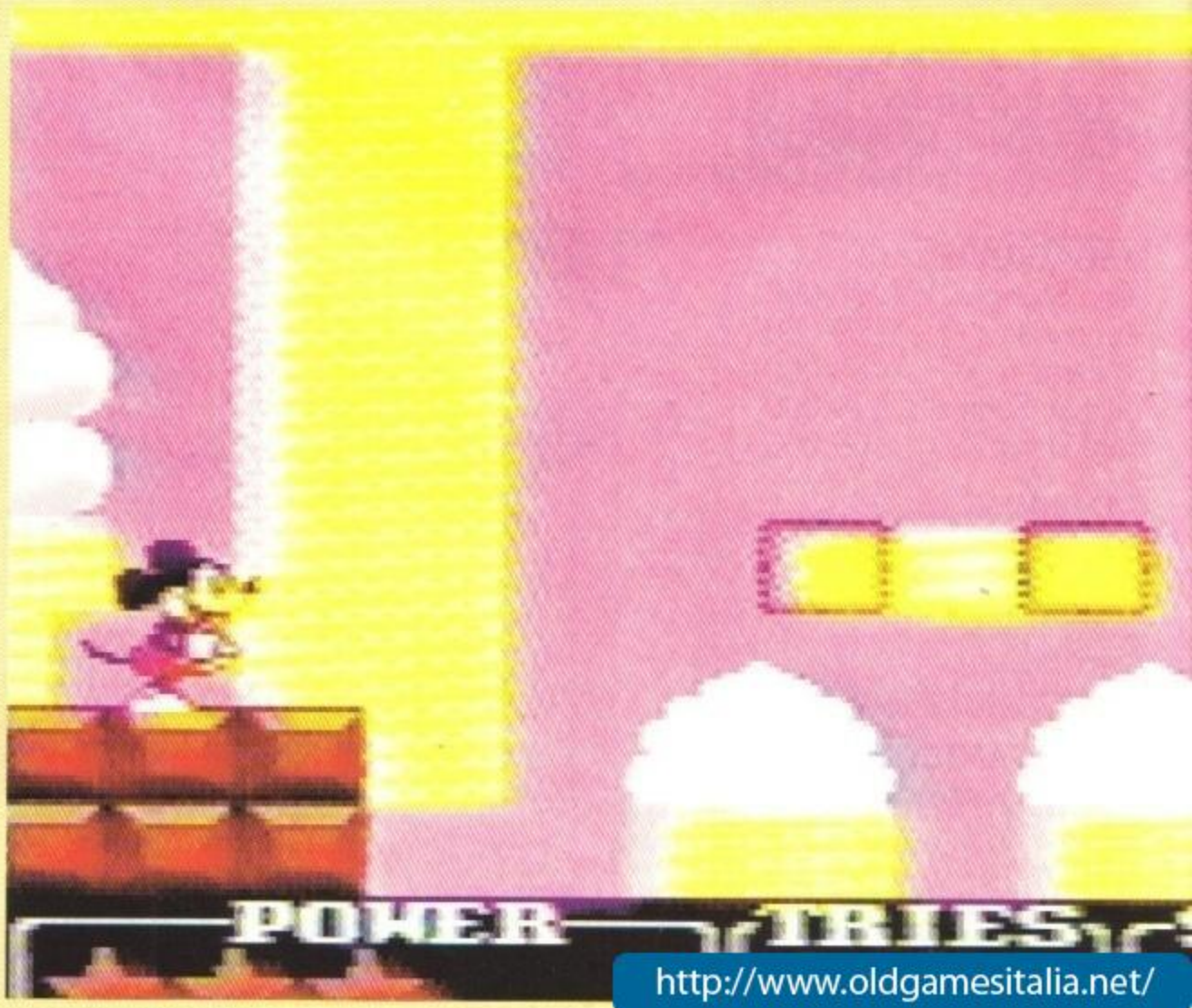
MONETE D'ORO
Sono solo dei punti extra, la moneta grande vale 2000 punti, quella piccola 500.

DOLCI
Riforniscono di energia Topolino. Il dolce grande restituisce due unità di energia, quello piccolo uno.

ORECCHIE DA TOPO
Danno una vita extra.

STELLE
Incrementano di un'unità l'energia massima di Topolino.

GEMME
Raccoglietele tutte e salverete Minnie.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHEDA TECNICA

Titolo	Castle of Illusion
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di Difficoltà	3

PIATTAFORME

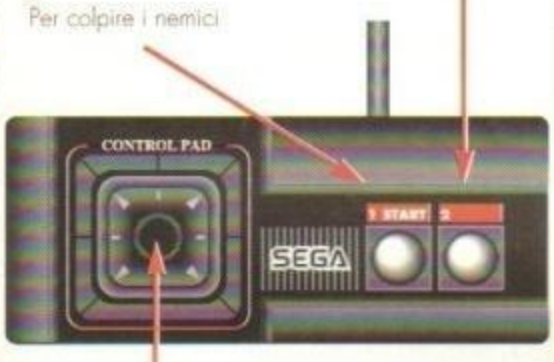
BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

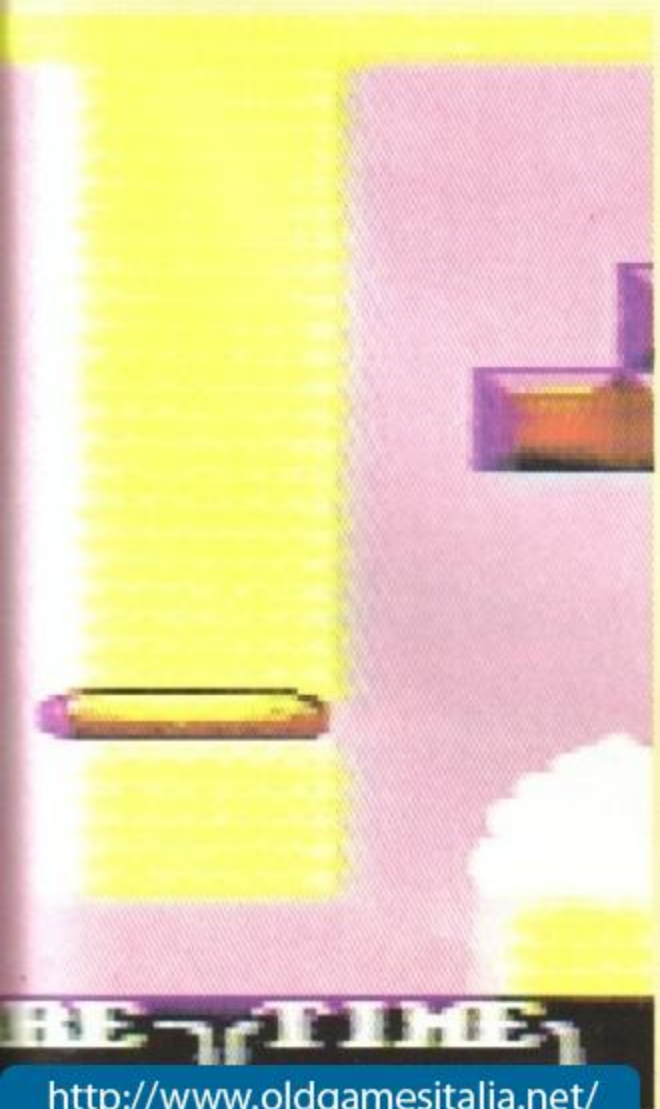
80%

È ormai risaputo che ultimamente i giochi per Sega Master System si sono evoluti, migliorando notevolmente di qualità. *Castle of Illusion* ne è un esempio lampante. Infatti non solo ci troviamo davanti a un gioco tecnicamente ben realizzato e sopratutto coinvolgente, ma anche molto curato sul piano grafico. I personaggi infatti sono disegnati e animati ottimamente. L'unica pecca riguarda il sonoro che, nonostante i numerosi sforzi compiuti, non raggiunge il massimo dell'orecchiabilità. Ma è un difetto sul quale si può soprassedere.

SOTTO CONTROLLO



(Dx) A un pelo da uno scrigno del tesoro, Topolino viene gentilmente invitato a fare un salto fuori dallo schermo.



SETTE MONDI DA ESPLORARE!

Ecco cosa riserva il Castello delle Illusioni:

1 - La foresta incantata. Questo non è posto per ecologisti. Infatti, i nemici sono tutti rappresentati da alberi, tulipani sputa semi, uccelli, ecc.

2 - Il paese dei giocattoli. In questo livello è possibile trovare, oltre ai nemici, anche delle scorciatoie. Ma alcune danno solo l'apparenza di esserlo.

3 - La fabbrica di dolci. Nemici come ciambelle o caramelle non spaventerebbero nessuno, ma nuotare nel latte o nella gelatina forse sì. Questo mondo di dolci può riservare "amare" sorprese.

4 - La biblioteca. Qui i nemici sono dei libri e delle matite giganti. Se tutto questo succede in una biblioteca, figuratevi cosa succede a scuola.

5 - La torre dell'orologio. Cos'è successo al vecchio Big Ben? Di nemici in questo livello non ce ne sono, ma attenzione a non cadere dagli ingranaggi!!!

6 - Il castello. Un castello dentro un castello ...uhm, qui la vicenda si fa troppo complicata.

7 - L'ultimo livello, a un passo da Mizrabel e da Minnie, arrivarci non sarà un impresa facile.

http://www.oldgamesitalia.net/

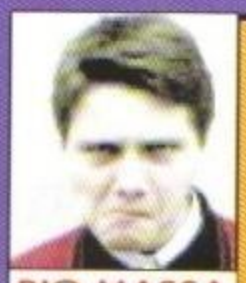
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER TENNIS

MASTER SYSTEM MS

Il tennis è sicuramente uno sport duro ma economicamente redditizio, però in fondo anche molto semplice: dopotutto si tratta solo di prendere a rachettate una pallina cercando di mandarla dall'altra parte del campo, dove il giocatore avversario cercherà di fare lo stesso. Il punti vengono realizzati quando la pallina tocca due volte il suolo, viene mandata fuori dal campo prima che rimbalzi sul campo avversario, oppure quando tocca il corpo del giocatore avversario. In *Super Tennis* la partita è composta da soli tre set: vince il giocatore che riesce ad aggiudicarsene almeno due. Ogni set si conclude quando un giocatore si aggiudica sei giochi con un vantaggio di due. A sua volta ogni gioco viene vinto dal giocatore che riesce a totalizzare quattro punti con un vantaggio di due. Se entrambi i giocatori totalizzano tre punti, il punteggio si definisce in parità, e il gioco continua fino a quando uno dei due giocatori riesce a ottenere un vantaggio di due punti. Nelle partite di tennis il punteggio viene calcolato in modo ambiguo: il primo punto guadagnato si conta come 15, il secondo come 30 e il terzo 40. Il quarto punto viene aggiudicato come gioco, sempre che il giocatore che lo realizza abbia un vantaggio di due punti.sull'avversario (Bene adesso che ci hai raccontato quello che tutti sapevano vuoi cominciare questa benedetta recensione o no? NdR).
In *Super Tennis* vengono mantenute praticamente tutte le regole di questo nobile (?) sport, ed è possibile giocare sia in singolo che in doppio(ma sempre e solo contro il computeru). Fondamentalmente si tratta del solito gioco con vista del campo in pseudo 3D, con la solita azione di base dove bisogna cercare di fare più punti possibile nel corso dei tre set.
Tra le altre cose, prima dell'inizio della partita, è possibile selezionare il livello di velocità del giocatore, la precisione del controllo, il tipo del gioco (versatile, buon attacco, buona difesa) e, naturalmente, il livello di difficolta' iniziale.

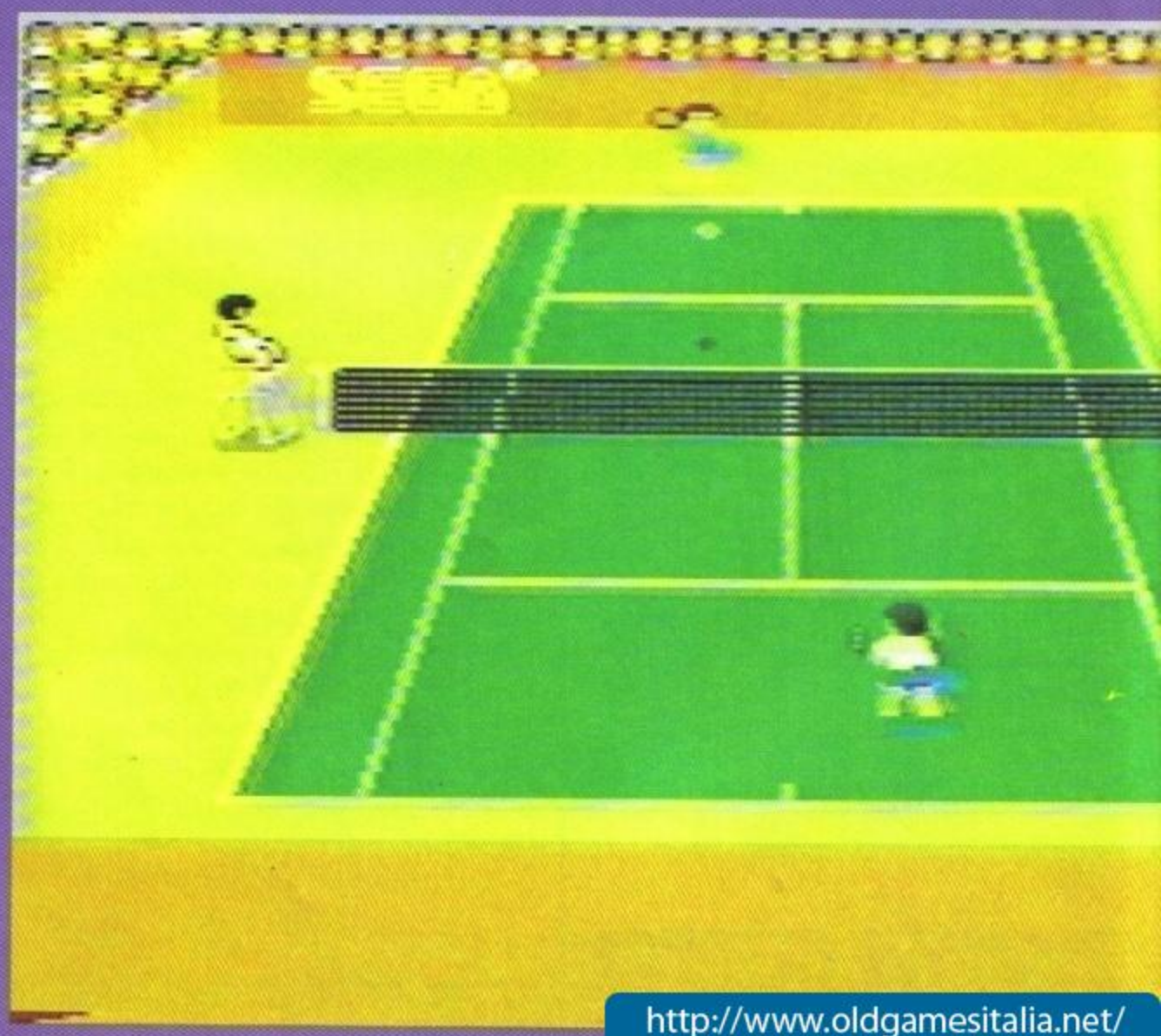


BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

41%

Puah!!! Non ci sono altri modi per definire *Super Tennis*. Tanto per cominciare il sonoro è semplicemente ridicolo oltre che penoso, mentre la situazione peggiora per quando riguarda la realizzazione tecnica, per colpire la pallina bisogna muoversi due anni prima, senza contare che la pallina stessa, anche nel modo veloce, è lenta come una lumaca con l'artrosi cervicale. Gli effetti grafici non esistono: folla che esulta, arbitro che si muove... niente di niente. Per non parlare poi del ritmo del gioco che è semplicemente soporifero. Infine le opzioni. Possibile che non sia possibile giocare contro un amico? L'unica cosa che può essere definita "decente" è la grafica dei giocatori, ma il gioco ha troppe lacune per essere considerato un buon prodotto.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da una fotografia non si vede ma il gioco è di una lentezza esasperante.

I TIPI DI TIRI

È possibile realizzare vari tipi di tiri, a seconda della posizione del giocatore e dell'altezza della pallina al momento del colpo. Con il pulsante 1, è possibile produrre un dritto, un volé oppure uno smash; mentre con il pulsante 2 si realizzano i pallonetti.
La Volé o lo Smash possono essere effettuati su palline che non abbiano ancora toccato terra. Se invece la palla è già rimbalzata una volta, è possibile effettuare tiro normale o un pallonetto.
Lo Smash è un colpo che può essere impiegato per rispondere a un pallonetto: si tratta di un tiro di risposta molto rapido e, nella maggior parte dei casi, imprendibile.
Il pallonetto fa in modo che la pallina compia un arco a scavalcare l'avversario che solitamente é sotto rete.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Tennis
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	Vari

SPORT

SOTTO CONTROLLO

WILD LION

Via Codro, 5/C - 42048 Rubiera (RE)Tel. e fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per
SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGADRIVE - AMIGA - PC COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX - SEGA MASTER SISTEM - NINTENDO

Offerta di NATALE:

Prezzi scontatitissimi!
Ulteriore sconto del 10% per acquisto console Megadrive, Super Famicom, Pc Engine e Neo Geo.
Supersconto del 20% a chi acquista più di 1 gioco.
Novità:
vendita videocassetta catalogo per giochi Megadrive

Giochi per SUPER FAMICOM:
Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pilot Wing - Gradius III - SD great Battle - Final Fight - U.N. Squadron - R Type II - Ghouls & Ghosts III - Darius Twin - Super Tennis - Goemonn

Giochi per MEGADRIVE:
Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing - Dick tracy - Galaxy Force II - Dinoland - Out Run - Hunter Joko - Street of Race - Street Smart - Saint Sword

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE:
MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

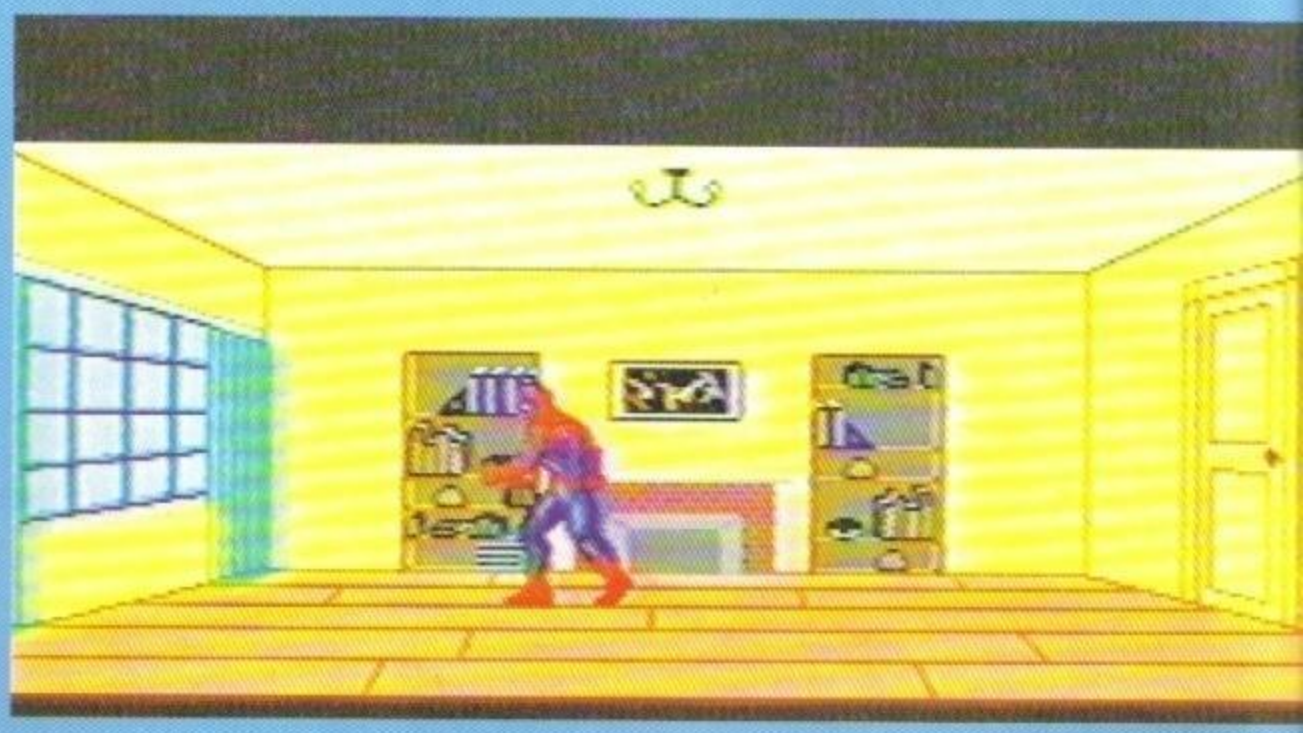
Chiuso il giovedì pomeriggio
orari di apertura, dalle 9.00 alle 12.30 dalle 15.00 alle 20.00

http://www.oldgamesitalia.net/

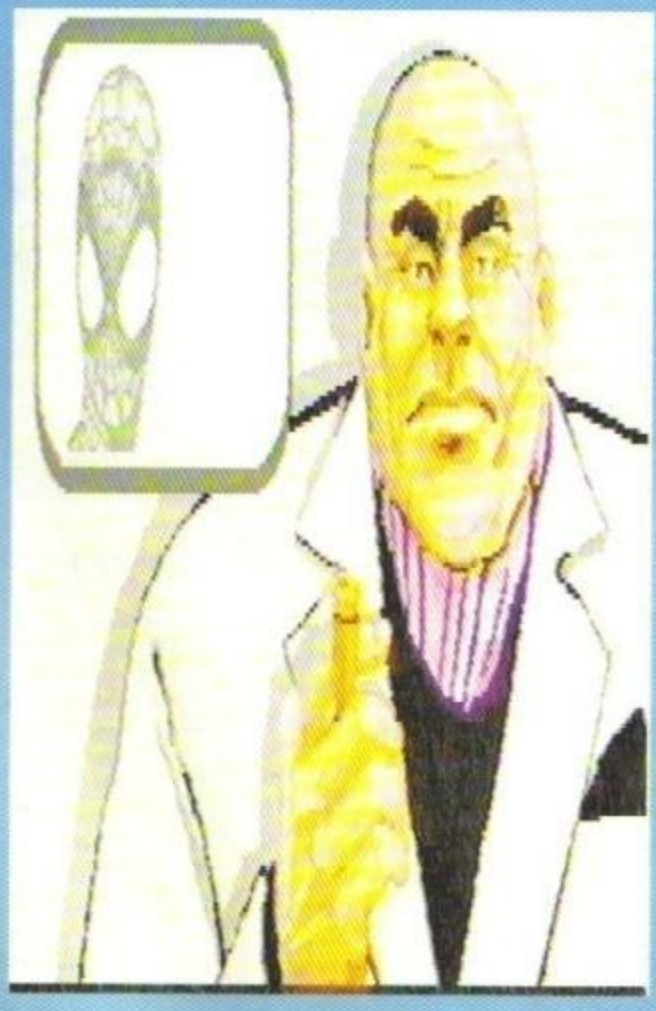
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPIDER



Ingredienti: Un fumetto di successo, una cartuccia di plastica, una manciata di programmatori giapponesi. Amalgamate il tutto e avrete...
Bisogna far presto, il malvagio (e obeso) Kingpin ha piazzato una bomba nella città di New York (che originalità) e Peter Parker, alias Spider-man, ha solo ventiquattro ore per trovarla, sconfiggere Kingpin, e riportare la calma. Tutto ciò non prima di aver pestato a dovere anche i sei alleati dell'opulento criminale, che stanno a rappresentare anche i livelli del gioco. Per riuscirci, il nostro ragnetto ha a sua disposizione (oltre che a calci e pugni) la sua fida ragnatela, per sapere come usarla potete leggere il box che trovate in queste pagine (almeno così mi é stato assicurato).
A complicare maggiormente la vita del nostro Super Eroe ci si mette anche la città che stiamo cercando di salvare e i suoi abitanti: infatti gran parte dell'opinione pubblica crede che noi siamo un pericolosissimo criminale per colpa di quel giornalista da strapazzo di J.J. Jameson, che a prima vista sembra essere il maestro spirituale di R.R. Albini, con cui condivide la dispoticità e il puzzo delle sigarette che fumano.
Il gioco è il classico "sprizza ragnatela e picchiali tutti" a piattaforme. Predominante nel gioco è l'azione che ricorda ('nsomma!) lo spirito del fumetto. La giocabilità si attesta su livelli discretamente buoni, non certo grazie alla grafica o al sonoro (nella media), bensì ad uno schema di gioco (fin troppo) collaudato. Caldamente raccomandato ai fan dell'uomo-insetto, riuscirà a divertire anche gli altri videogiocatori.



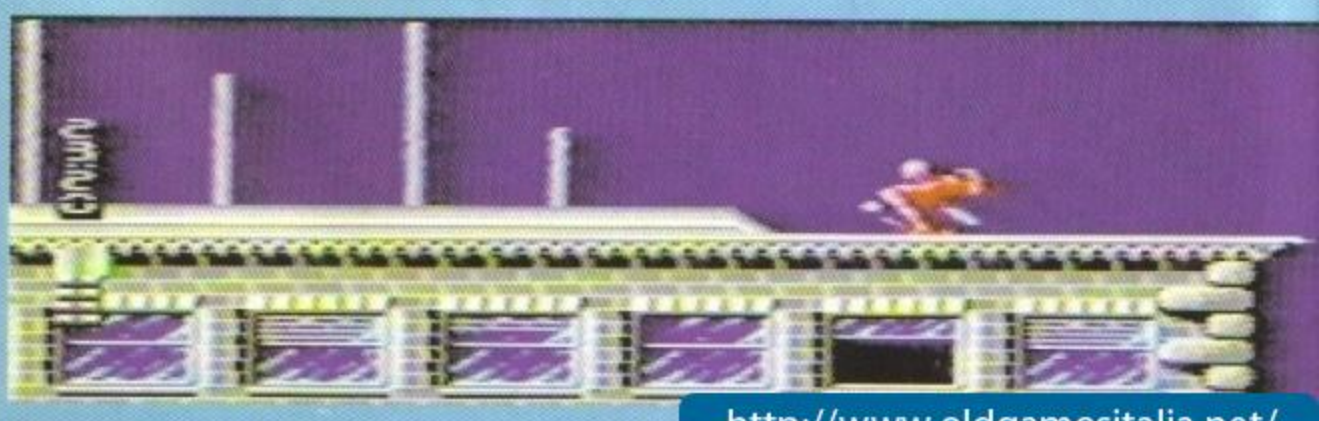
OPZIONI UMANE...

Per entrare nello schermo delle opzioni, è sufficiente premere START durante il gioco, in seguito, l'icona prescelta, verrà attivata con il TASTO A:

MACCHINA FOTOGRAFICA: Consente al nostro Eroe di fare una foto dell'azione in corso; più pericoloso sarà il criminale ritratto, più il Daily Bugle vi ricompenserà con liquido per ragnatela, il dollaro deve essere in parabola discendente.

FACCIA DI P. PARKER: Fa tornare Spidey nel suo appartamento per riposare e recuperare energia, attenzione però, così facendo si spreca parte del tempo disponibile prima che la bomba faccia BOOOM!

"Grasso, grasso vai a spasso!" Probabilmente era questa la canzoncina più ricorrente cantata a Kingpin alle elementari.

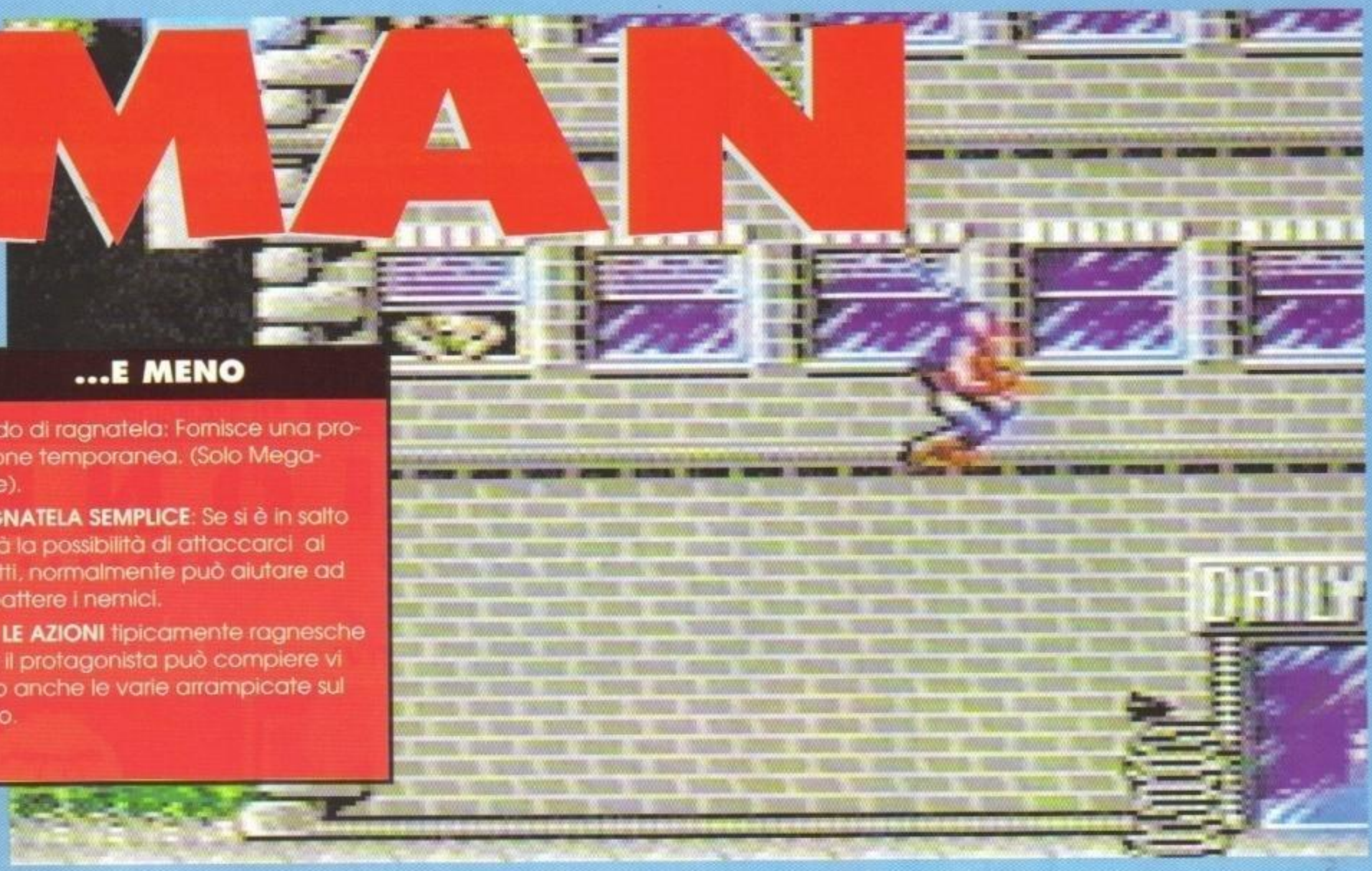


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAN



...E MENO

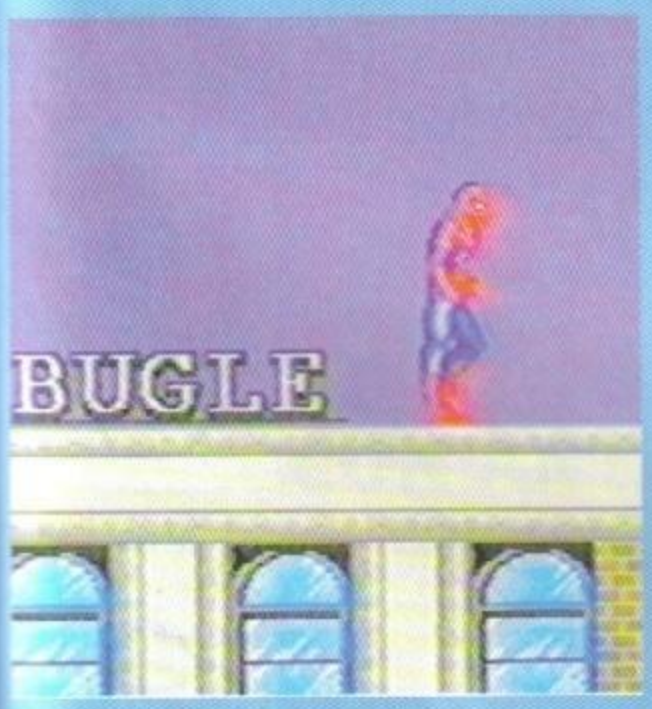
Scudo di ragnatela: Fornisce una protezione temporanea. (Solo Megadrive).

RAGNATELA SEMPLICE: Se si è in salto ci dà la possibilità di attaccarci ai soffitti, normalmente può aiutare ad abbattere i nemici.

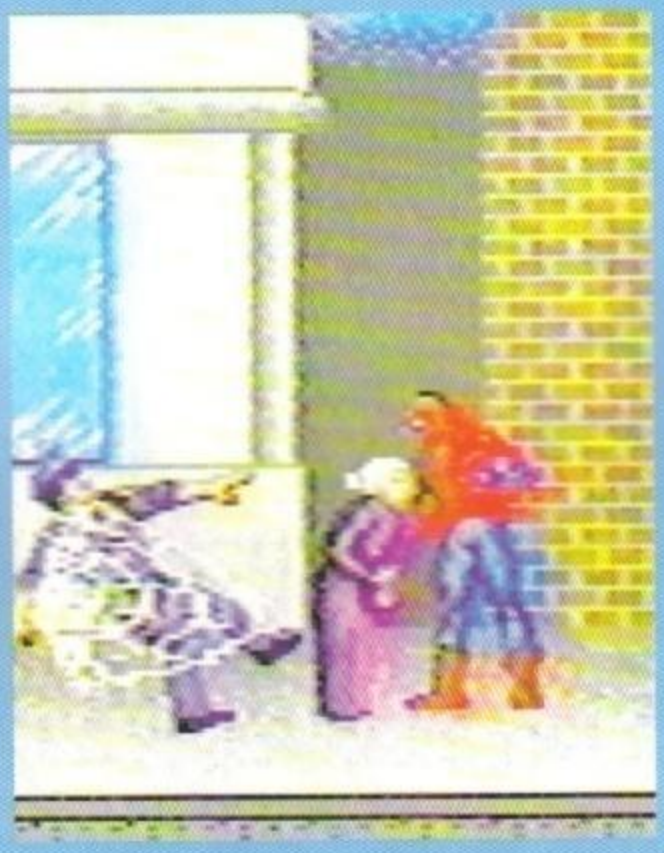
FRA LE AZIONI tipicamente ragnesche che il protagonista può compiere vi sono anche le varie arrampicate sul muro.

Ragno radioattivo!

L'Uomo Ragno, alias Peter Parker, deve i suoi poteri al morso di un ragno passato sotto i raggi radioattivi durante una lezione a cui il secchione Peter assisteva. Da quel momento il timido ragazzo che oggi si potrebbe definire un "Nerd" cominciò, in seguito all'uccisione di suo zio da parte di un ladro che lui non aveva arrestato per "pigrizia", diventò l'impavido difensore della giustizia che tutti conosciamo! Grazie Stan Lee!



"Zia May! Sono io Peter!"
"Vattene brutto delinquente! Ha proprio ragione quella brava persona del signor Jameson. Sei un assassino!"



BONO

COMMENTO & VOTO

MASTER SYSTEM
Grafica ben curata, sistema di gioco forse un po' vecchio ma sempre di immediato coinvolgimento. I tre livelli di difficoltà lo rendono abbastanza longevo, ma non è certo il meglio che ci sia sul mercato.

MEGADRIVE
Il manuale in buon italiano e lo schema immediato di gioco invogliano subito a entrare in azione. Dopo averlo finito (a riuscirci!) l'interesse calerà. Peccato: con grafica e sonoro migliori sarebbe diventato sicuramente un classico, ma anche così com'è rimane sempre bello e altamente giocabile.

81% MS

79% MD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHEDA TECNICA

	MS	MD
Titolo	Spiderman	Spiderman
Casa	Sega	Sega
Distribuzione	Ufficiale	Ufficiale
N°Giocatori	1	1
Continua?	SI	SI
Livelli di Difficoltà	3	4

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

SOTTO CONTROLLO

I CATTIVI

Durante la sua strada Spidey dovrà sconfiggere, oltre al grassone Kingpin, i suoi sei alleati (tratti dai fumetti ideati da Stan Lee), che si sono uniti al grassone nel suo piano criminoso, ovvero:

DR. OCTOPUS

Avete visto cosa provocano gli esperimenti radioattivi? Questo scienziato, non troppo sano di mente, è il primo dei sei che dovrete affrontare, la sua arma principale è costituita da... Ma c'è bisogno di dirvelo?

LIZARD

Non ci crederete, ma anche lui era un uomo normale, solo che, avendo perso un braccio, gli è venuta la malsana idea di provare, tramite una dieta a base di uova di coccodrillo, a farselo ricrescere come le lucertole. Beh, non tutte le ciambelle riescono col buco...

ELECTRO

Un tipico impiegato dell'Enel... che s'è cuccato un fulmine in mezzo agli occhi. Adesso i fulmini li tira lui, e non ha problemi di bollette.

L'UOMO SABBIA

Questo signore soffriva di reumatismi. Il dottore gli consigliò di fare le sabbiature; solo che le finanze non gli permettevano altro che una villeggiatura in villaggio balneare russo (?!?) vicino a una piccola quanto famosa cittadina: Chernobyl!

HOBGOBLIN

Goblin è morto! Peter "Spidey" Parker l'ha sconfitto parecchi anni fa. Allora chi si nasconde dietro la maschera dell'Hobgoblin? Semplice: il suo vero nome è... Omissis.

VENOM

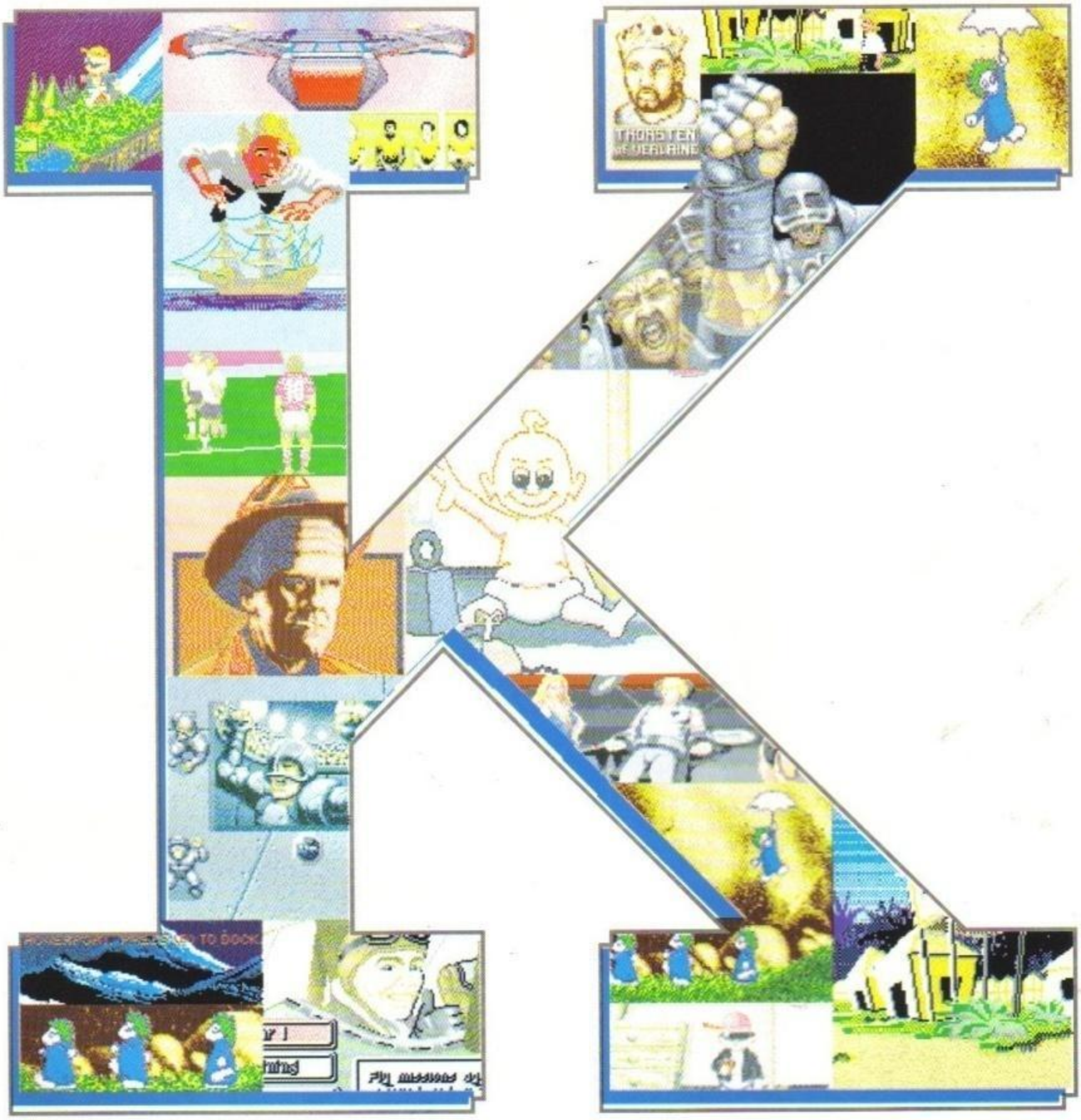
Ecco cosa succede quando un tuo nemico ti ruba il costume alieno che avevi appena portato a casa come souvenir: si trasforma nel penultimo boss di fine livello!

Per battere Kingpin abbiamo chiesto a zia May un consiglio. Ecco cosa la sua risposta: separate il bianco d'uovo e montatelo a neve, nel frattempo sciogliete il cioccolato a scaglie con 50 grammi di burro e...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LA GUIDA INDISPENSABILE AI VIDEOGIOCHI
OGNI MESE IN EDICOLA
CON ANTEPRIME, RECENSIONI, TRUCCHI
E CURIOSITÀ

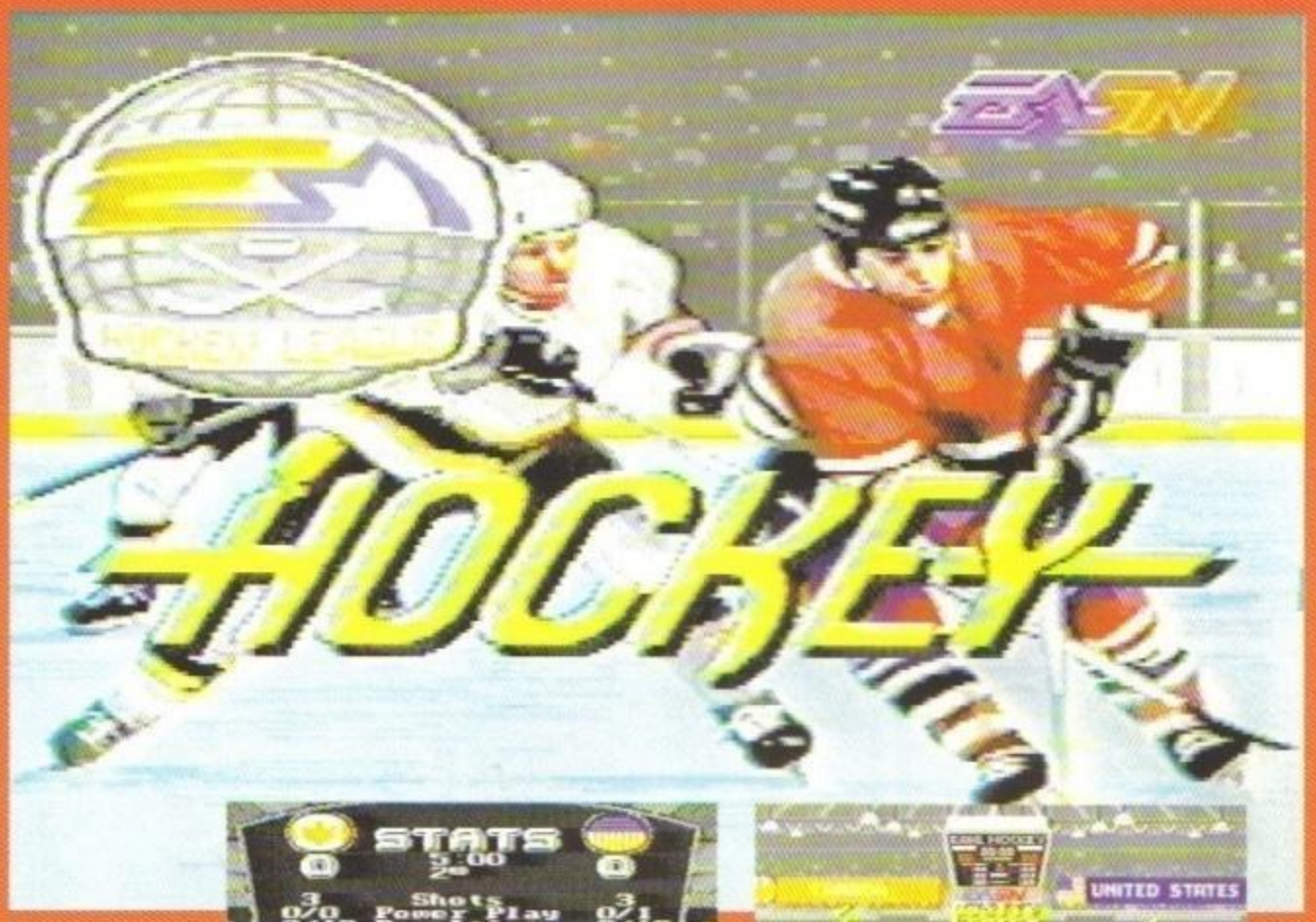
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

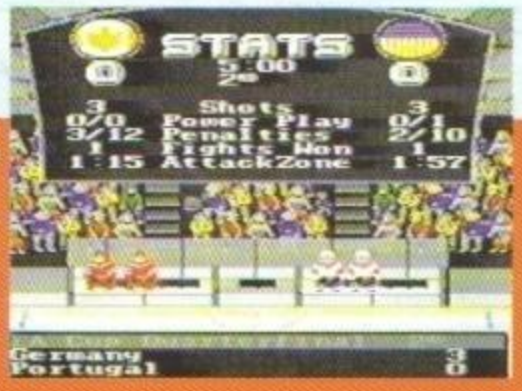
MEGADRIVE MD

EA HOCKEY

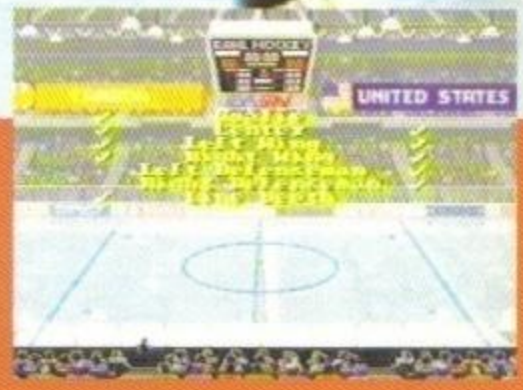


Grazie Electronic Arts. Le emozioni che riesci a darci con i tuoi giochi sportivi sono straordinarie. Dopo aver giocato con la pelata di Air Jordan a basket e dopo aver seguito i consigli di John Madden nel football americano, è arrivato il momento di calzare i pattini, indossare i guantoni e prendere le mazze per giocare a hockey.

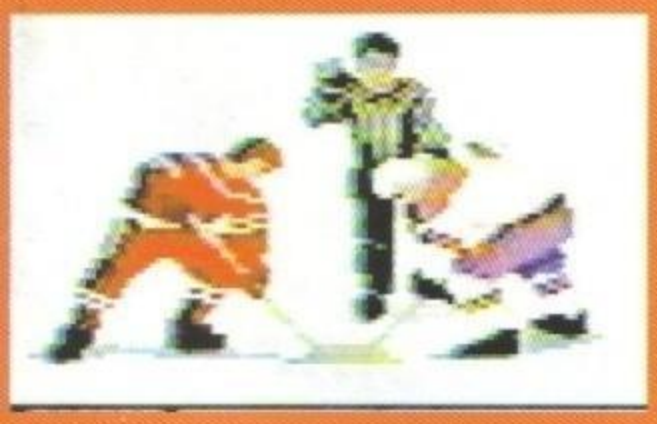
Con EA Hockey avete la possibilità di giocare in uno o due, controllando una squadra ciascuno oppure giocando in due nello stesso team. Lo schermo delle opzioni vi permette di scegliere se fare una partita vera, con tutte le regole del gioco, oppure una versione più facile senza penalità, fuori gioco e giocatori che si stancano. Inoltre si può giocare una semplice partita di regular season o iniziare i playoff (compresi quelli al meglio delle 7 partite). Tutte le partite possono essere giocate contro il computer, contro un amico oppure in due contro il computer.

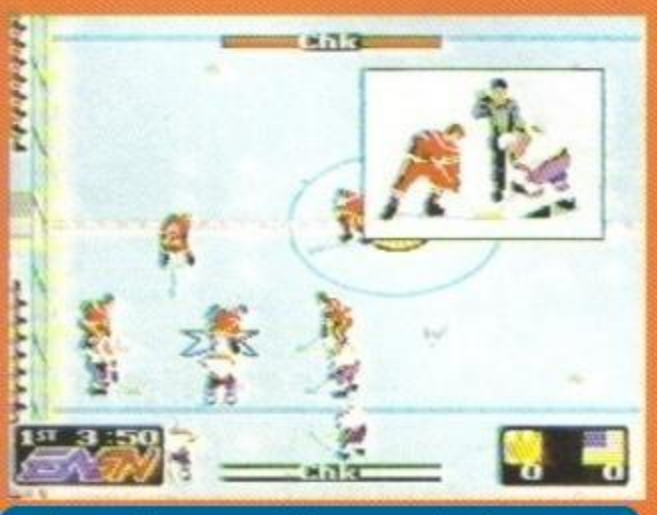


Ea Hockey prevede le statistiche e all'inizio di ogni partita vi informa sul valore delle squadre

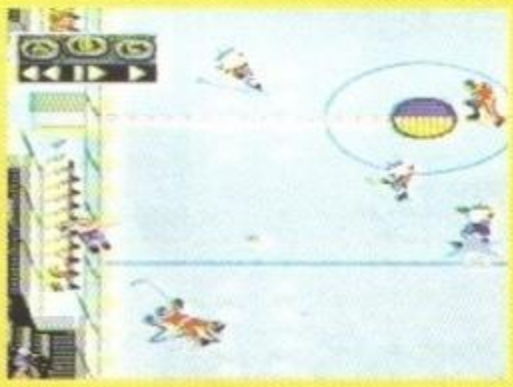


Il momento dell'ingaggio. Ogni volta che il gioco viene fermato ci si gioca il disco così.

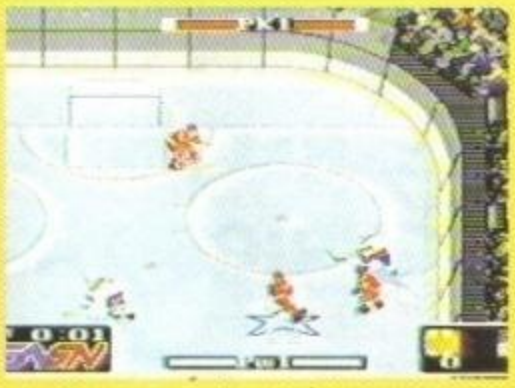




IT'S SHOWTIME



Che sport è uno sport che non fa spettacolo?. *EA Hockey* è pieno di particolari succosi e divertenti. Primo su tutti il replay con la possibilità di posizionare la "telecamera" in qualsiasi punto del pista potendo così vedere azioni che non non avete visto dal vivo perché avvenute lontane dal disco. Sempre dal menu del replay richiamabile in qualsiasi momento premendo START si possono consultare le statistiche della partite oppure sostituire il portiere.



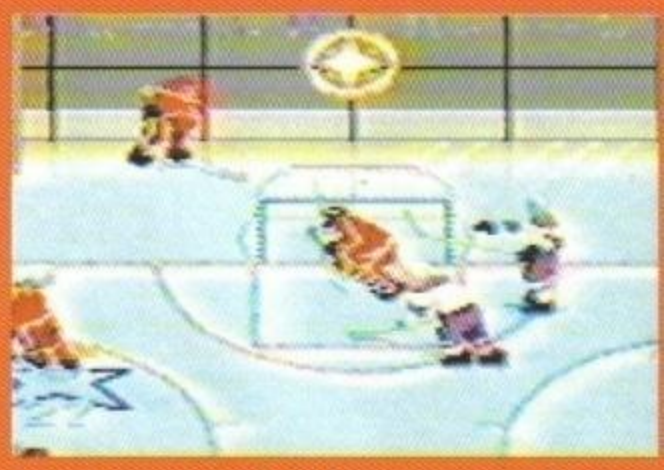
Ma il meglio di sé il gioco lo dà nei particolari delle espressioni dei giocatori. Per esempio i combattimenti. A volte, come nella realtà si scatenano delle risse gigantesche con i giocatori che fanno a pugni. In questo caso nessuno interviene e fino a quando la rissa non termina tutti lasciano fare. L'arbitro ci pensa dopo a punire i rissosi. Oppure le reazioni dei pattinatori quando mancano un gol e picchiano il bastone sul ghiaccio oppure saltano per evitare la balaustra. A completare il gioco ci sono anche gli highlights tra i vari periodi a commento dei punteggi delle altre partite di playoff.

http://www.oldgamesitalia.net/

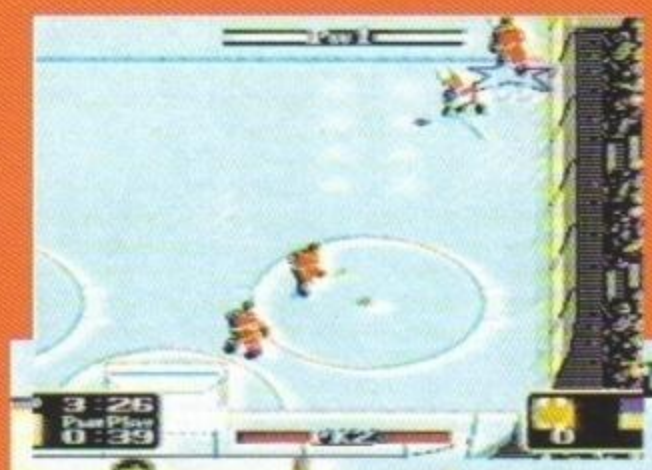
http://www.oldgamesitalia.net/

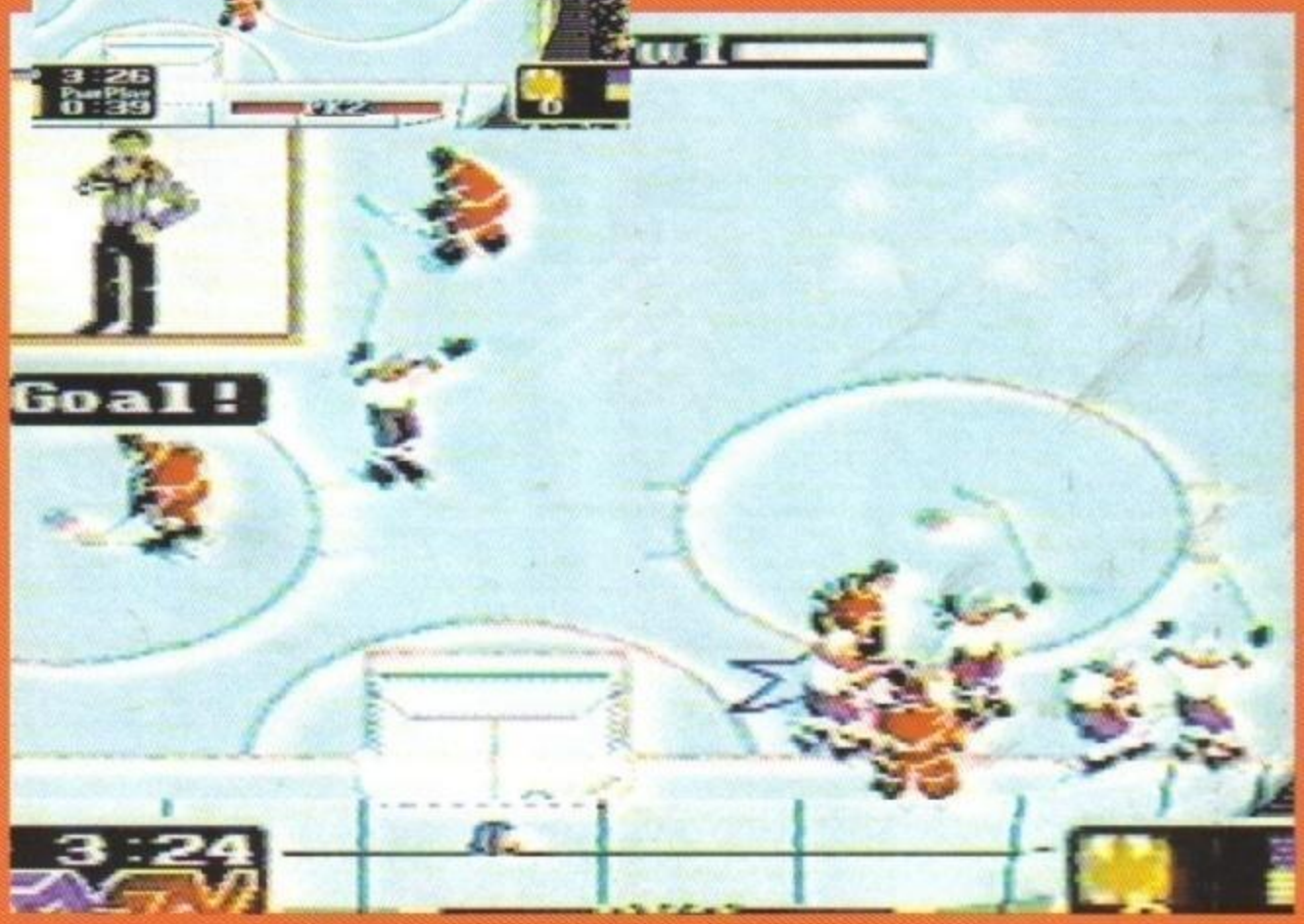
http://www.oldgamesitalia.net/

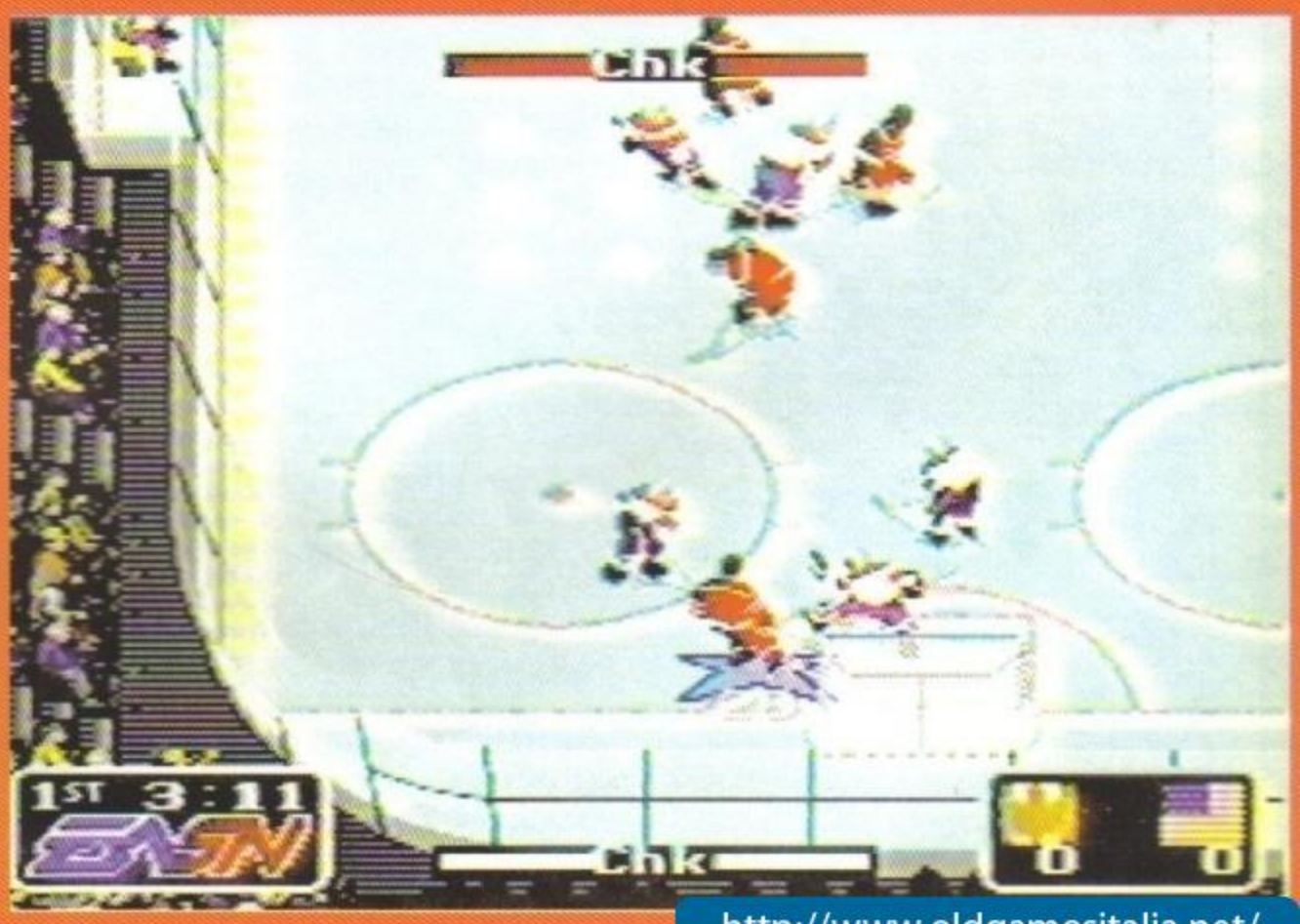
La partita è divisa in tre periodi che possono essere di 5, 10 o 20 minuti l'uno (questa è un ottima cosa perché la durata del periodo può essere modificata anche per le partite ufficiali senza obbligarvi a estenuanti maratone davanti allo schermo tipo *Lakers vs Celtic*). Le squadre sono composte da 6 giocatori, portiere incluso, e quelle che partecipano alla lega EAH sono molte nazionali, dalle più blasonate come Canada, Usa, Urss e Paesi Scandinavi fino all'Italia (in maglia bianca rosso e verde), Lussemburgo, Portogallo e Spagna. La forza di ogni nazionale è illustrata in un semplice schermo prima della partita che indica la supremazia nei vari reparti.
Quando giocate i playoff le partite non possono terminare pari e quindi si giocano i tempi supplementari fino a quando una squadra non segna. Le regole dell'hockey sono molte e sono spiegate al meglio nell'ottimo manuale inserito nelle cartucce europee tradotto in sei lingue, (udite, udite) italiano compreso.



Un'azione da gol. Si conquista il disco a metà campo. Si entra nell'area e si passa il disco al centro all'uomo libero davanti alla porta che infila. La luce rossa si accende e i giocatori si abbracciano.







AL K ROSS

COMMENTO & VOTO

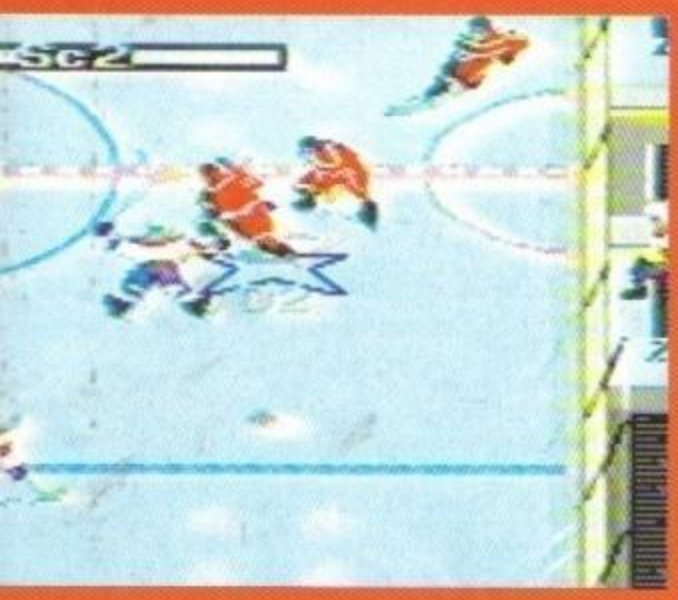
EA Hockey è forse la più straordinaria simulazione sportiva mai vista. L'animazione è velocissima e tutto, fin nei più piccoli particolari, è fatto al meglio. Controllare i giocatori sui pattini è un vero piacere e passare, tirare, contrastare, intercettare, parare viene istintivo. Il gioco permette scambi entusiasmanti e tiri spettacolari. Come l'hockey vero è previsto il gioco duro fatto da colpi di bastone, body check e risse sul ghiaccio. Non sempre l'arbitro vede le penalità e soprattutto il computer non è infallibile. Infatti sono frequenti gli autogol oppure i gol sbagliati, e questo rende il gioco ancora più "umano".

95%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PENALITA'

ROUGHING - Gioco troppo duro (2 minuti).
SLASHING - Colpire volontariamente l'avversario con la mazza.
CROSSCHECK - Alzare la mazza e le mani per sbarrare la strada all'avversario.
TRIPPING - Sgambettare deliberatamente l'avversario.
HOOKING - Trattenere l'avversario con la mazza.
CHARGING - Sbattere contro l'avversario con la rincorsa e volontarietà.
INTERFERENCE - Interferire con il portiere.
FIGHT ISTIGATION - Colpire qualcuno per provocare una "rissa".
FIGHTING - Aggressione (5 minuti di punizione).

(In alto a sx) Il portiere è controllato sia dalla console che dal joypad. La forza del portiere e la prontezza dei vostri riflessi assicurano l'inviolabilità della porta. Quando controllate il portiere fate attenzione a non muoverlo troppo perché lascerete la porta incostudita.

SCHEDA TECNICA

Titolo	EA Hockey
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	1

SPORT

REGOLE

In *EA Hockey* ci sono tutte le regole e i trucchi tattici dello sport. Se rendete attiva l'opzione penality l'arbitro fischierà tutte le infrazioni che vede. Inoltre se viene fischiata una penalità al difensore, il gioco non viene interrotto fino a quando il disco rimane in possesso alla squadra che attacca, esattamente come accade nella realtà. Inoltre, c'è anche la possibilità di fare uscire il portiere e sostituirlo con un altro giocatore per giocare con un uomo in più. Di solito si applica questa tattica quando manca poco alla fine del tempo e si deve assolutamente segnare oppure quando la difesa ha commesso un'irregolarità e si è in possesso del disco. In questi due casi si preme START e nell'opzione GOALIE si seleziona NONE. La porta rimane incustodita e giocate con un giocatore in più.

LIBERAZIONE VIETATA (ICING)
La liberazione vietata (icing) viene fischiata quando il disco passato da un giocatore attraversa la linea rossa centrale, la linea blu e quella rossa. Questa infrazione non viene fischiata quando una squadra gioca con meno giocatori.

IL FUORI GIOCO
La zona di difesa di una squadra è delimitata da una riga blu che serve per determinare il fuorigioco. Quando una squadra attacca nessun giocatore si deve trovare oltre la liea blu prima che sia entrato il disco. Quando c'è una situazione di fuorigioco l'arbitro (in un quadratino in alto) alza il braccio per avvisare del fuorigioco. Se il disco entrasse oppure venisse passato l'arbitro fischia la penalità.

FACE OFF
Viene fischiato quando un giocatore, solitamente il portiere, tiene in mano il disco più di 3" o quando il disco esce dalla pista o la porta viene spostata.

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 429.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
L. 29.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Batman	99.000
Battle Golfer	59.000
Battle Of Bahama	99.000
Burning Force	58.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	79.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II'	70.000
Dick Tracy	89.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	55.000
Dynamite Duke	70.000
Dynamite Duke	95.000
E-Swat	61.000
Elemental Master	77.000
Fastest 1	116.000
Final Blow	107.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	99.000
Golden Axe	79.000
Granada	72.000
Gynous	100.000
Heavy Unit	81.000
Hunter Yoko	81.000
Ishido	59.000
James Pond	79.000
Joe Montana Football	74.000
John Madden Football	95.000
Junction	81.000
Kageki	95.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Marble Land	116.000
Mega Trax	98.000
Mickey Mouse	99.000
Mindight Resistance	94.000
Monsters Lare	63.000
MoonWalker	61.000
Moonwalker	79.000
North Star Ken II	99.000
Out Run	109.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	79.000
Phelios	61.000
Populous	95.000
Rambo III'	79.000
Rastan Saga II	99.000
Ringside Angel	103.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Sonic The HedgeHog	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpiderMan	99.000
Strider	79.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	79.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	85.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	149.000
Tatsujin	72.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	99.000
Tommy Lasorda Baseball	115.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	85.000
Ultimate Qix	79.000
Verytex	70.000
Volfild	81.000
Wardner Forest	74.000
Wonderboy	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	98.000
XDR	69.000
Zero Wings	89.000
Zoom	79.000

Ulteriori offerte:

Neo Geo
L. 599.000

PC-Engine Supergrafx II
L. 350.000

PC-Engine GT
L. 550.000

Occasioni da non perdere!

Super Famicom
La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.

L. 499.000

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 699.000
Affrettatevi!

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	117.000
Area 88	129.000
Augusta Golf	152.000
Big Run	105.000
Bombuzal	94.000
Darius Twin	133.000
Final Fight	140.000
Goemon	129.000
Gundam 91	144.000
Hole In One	129.000
Pilot Wings	129.000
Populous	133.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	125.000
Super Ghouls'n'Ghost	169.000
Super Mario World	140.000
Super R-Type	129.000
Super Soccer	169.000
Super Stadium	131.000
Super Tennis	140.000
UltraMan	118.000

Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

SOFTWARE GAMEBOY

Aero Star	51.000
Amazing Spider Man	55.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battleship	59.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Castlevania	55.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	58.000
ChopLifter	58.000
Contra	65.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	49.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	58.000
F1 Spirit	49.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II'	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	74.000
Kitchen Panic	56.000
Kung Fu Master	56.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Mickey Mouse	61.000
Motocross Maniacs	49.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	65.000
Operation Gundam	54.000
Pac Man	55.000
Parodius	58.000
Popeye	59.000
Pro Wrestling	58.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	65.000
Robocop	56.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Soccer	56.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Teenage Ninja Turtle	59.000
The Punisher	61.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
WWF Superstars	61.000

Sega GameGear
La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole

L. 299.000

OFFERTA
Sega GameGear + 2 giochi
L. 399.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Baseball	69.000
Chase HQ	69.000
Columns	69.000
Dragon Crystal	69.000
Fantasy Zone	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	65.000
Golby	53.000
Golden Axe	79.000
Griffin	71.000
Harley Wars	68.000
Hastle Golby	53.000
Head Buster	69.000
Kinetic Connection	58.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	69.000
Mickey Mouse	69.000
Out Run	63.000
Pengo	69.000
Pop Breaker	69.000
Psyic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Ryukyu	58.000
Shinobi	65.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	76.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	56.000

CDTV Commodore
L. 1.199.000

SOFTWARE CDTV

Advanced Military Sys.	69.000
All Dogs Go To Heaven	81.000
American Vista	138.000
Barney Bear Goes Camping	69.000
Barney Bear Goes To School	65.000
Battle Chess	86.000
BattleStorm	77.000
Benjamin Bunny	92.000
Case Of The Cautious Condor	81.000
CD Remix	69.000
Cinderella	77.000
Classic Board Games	81.000
Dinosaurs For Hire	57.000
Fred Fish Collection	100.000
Heather Hits Home Run	77.000
Hound Of The Baskervilles	69.000
Illustrated Enc. Dictionary	116.000
Illustrated Holy Bible	69.000
Illustrated Shakespeare	69.000
Illustrated Sherlock Holmes	72.000
Lemmings	72.000
Long Day Ranch	77.000
Moving Stomach Ache	77.000
Mud Puddle	77.000
Music Maker	84.000
My Paint 2	65.000
New Basics Electric Cookbook	92.000
Ninja High School	57.000
Paper Bag Princess	77.000
Peter Rabbit	92.000
Power Pinball	72.000
Prehistoric	86.000
Psycho Killer	69.000
Raffles	72.000
Road To Final Four	72.000
Scary Poems Rotten	92.000
Sim City	115.000
Snoopy Case Missing Ball	72.000
Space Wars	57.000
Spirit Excalibur	95.000
Super Games Pack	57.000
Team Yankee	86.000
Terminator	79.000
Thomas Snow Suit	77.000
Timetable Of Business	95.000
Timetable Of Science	92.000
Wayne Gretzky Hockey	86.000
Women In Motion	69.000
World Vista Atlas	138.000
Wrath Of Demon	72.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

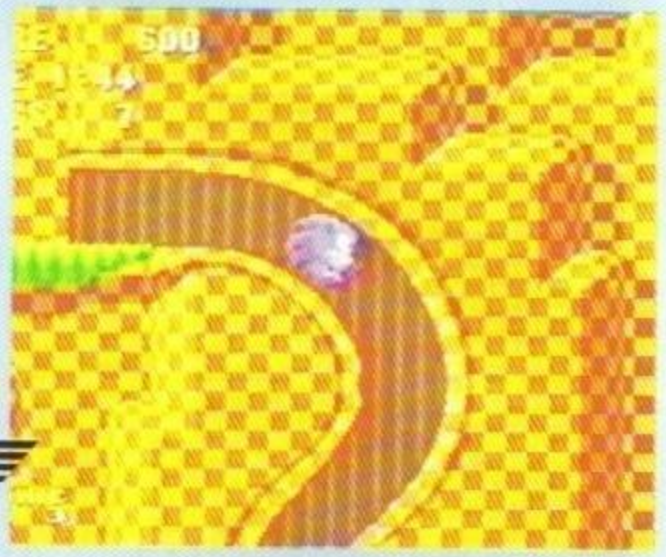
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sonic the Hedgehog

Sonic the Hedgehog è il primo gioco della Sega, ma sicuramente non l'ultimo, che ha come protagonista un porcospino (avete letto bene!) dall'aria incavolata che si è messo in testa di liberare il mondo al silicio da una delle sue maggiori piaghe: il Prof. Eggman, un pazzo scatenato (essendo un professore, è ovvio!) dalla testa pelata e dalle belle pensate. L'ultima è quella di aver intrappolato gli indifesi amici di Sonic - scoiattoli, coniglietti, ecc. - e di aver trasformato il verde e paradisiaco mondo di Sonic in un'imprendibile fortezza.
Il nostro eroe parte allora alla riscossa, ma non essendo dotato di incredibili superpoteri o di armi magiche, deve difendersi dai suoi spietati nemici con quello che gli ha dato la natura, cioè le comuni punte di riccio, che spuntano solo quando il nostro eroe spicca un salto.
Eccolo quindi sgambettare a destra e a manca, collezionando i potenti anelli d'oro, che gli garantiscono una protezione contro eventuali contatti (di che tipo?) con gli avversari, e allo stesso tempo cercando di colpire i mostri che si frappongono tra lui e il malvagio professore pazzo. Non importa che strada segue il nostro eroe, perché lo scrolling è multi-direzionale, quindi può arrivare alla fine di un livello seguendo diversi percorsi. Quando arriva alla fine dell'ultima sezione di un livello, dovrà vedersela con il Prof. Pelato e Svitato (non sarà mica parente di Alkross? NdR), che ha escogitato per ogni fine livello un'arma diversa con cui eliminarlo.



TANTO PER CAMBIARE

Giocando una partita a Sonic saltano subito all'occhio le analogie con la serie di *Mario Bros*: entrambi sono platform game (che acuto osservatore! NdR) che si basano molto su livelli segreti, bonus, piattaforme nascoste, ecc. Inoltre in Sonic ci sono molti particolari portati di peso dal rivale della Nintendo, come gli anelli d'oro, i diversi tipi di bonus, o i segna-passaggio che gli permettono di riniziare da metà livello se perde una vita, e così via. Tuttavia, sarebbe ingiusto parlare di un semplice clone: *Sonic* è molto di più, la genialità degli autori è innegabile. Prima di tutto la grafica e la velocità sono sorprendenti, ben al di là dello standard del Megadrive e, ovviamente, del NES. In secondo luogo la cura per i dettagli è maniacale, molto maggiore anche dell'ultimo episodio della serie Mario, *Super Mario World* per Super Famicom. Infine lo scrolling è multi direzionale, mentre Mario va in una sola direzione...

Non ce la sentiamo di affermare che Sonic sia migliore di Mario, o viceversa. Possiamo solo mandare in onda i consigli per gli acquisti: se avete un Megadrive correte a comprare Sonic!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUMETTO, LOGO O GIOCO?

Qual è il simbolo universalmente riconosciuto del NES? *Mario Bros*! E del Master System? *Alex Kidd*! Del Gameboy? *Dr. Mario*, ovviamente! E del Megadrive? Boh!

Alla console a 16-bit di casa Sega mancava ancora un personaggio simpatico, carino e soprattutto esclusivo che la rappresentasse a tutti gli effetti. Beh, ora l'ha trovato!

Infatti Sonic è disegnato in maniera sorprendente, utilizzando una caratterizzazione da personaggio dei fumetti: a parte i fotogrammi necessari per l'animazione "standard". Quando sta un fermo per un po' batte spazientito il piedino, mentre se si trova sull'orlo di un precipizio cerca di rimanere in equilibrio! Oppure se è in acqua e passa vicino a una grande bolla d'aria, cerca di respirarla come un pesce! E quando lo bloccate di colpo mentre sta correndo, lo vedrete sgommare!

I LIVELLI

I livelli di Sonic sono sette, divisi ciascuno in tre zone.
Naturalmente i trabocchetti abbondano, e mentre nel primo potrete passeggiare abbastanza tranquillamente per lo schermo, nel secondo o nel terzo livello potreste trovare trappole mortali dietro ogni angolo.

GREEN HILL

"Mi ricordo colline verdi, e le corse di un porcospino..." Le insidie sono molte, ma tutto sommato, dato che è il primo livello, si rivela abbastanza semplice. Troverete il primo giro della morte e una spirale che vi lancia ad altissima velocità!

MARBLE ZONE

Qui già le cose diventano più difficili: dopo un breve tragitto in superficie, Sonic deve affrontare dei rompicapo abbastanza complessi, come pulsanti nascosti, blocchi che galleggiano sul mare di lava, fiumi di magma che lo inseguono alla Indy, prima di tornare in superficie.

SPRING YARD

Vi sareste mai immaginato di comprare un platform e giocare a flipper? Beh, nella terza zona accade anche di questo, solo che voi siete la pallina...

LABIRYNTH

Fate attenzione alle cascate, o potreste cadere in un pozzo senza fine! Qui Sonic dovrà anche improvvisarsi sub, esplorando una parte sommersa delle caverne. Naturalmente non mancano bonus, trappole e nemici acquatici.

STARLIGHT

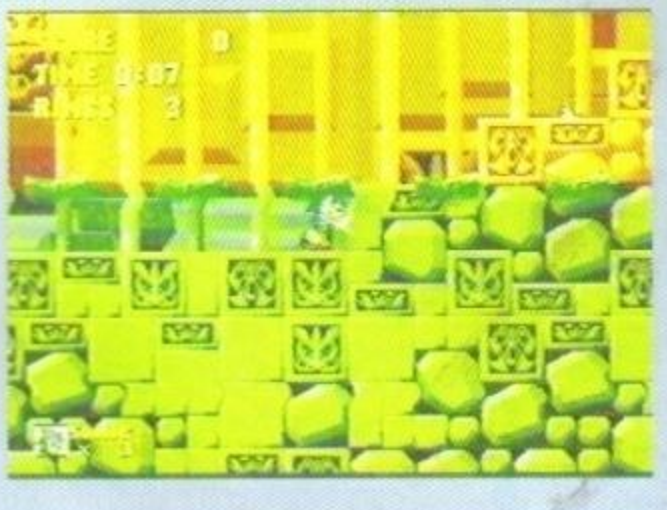
Wow, roba da fantascienza! In questo apocalittico scenario futuribile, dovrete utilizzare cerchi della morte, catene di montaggio, pulsanti, piattaforme a scomparsa, per evitare le numerose trappole elettriche (proprio quelle che se vi colpiscono fanno ZOT!) del Prof. Attenti ai ventilatori!

SCRAP BRAIN

I primi due atti (o stage) vi vedono all'interno di una fabbrica, con fiammate, smog sullo sfondo, ascensori a molla, catene di montaggio, altiforni alla Falck. L'ultimo invece, è ambientato in caverne subacquee, dove vi perderete abbastanza facilmente.

FINAL ZONE

L'ultimo, agguerritissimo scontro con il Prof a suon di quattro sul registr..., ehm, di zuccate e di spinate... ma alla fine siamo certi che vincerete!



NEON

COMMENTO & VOTO

95%

Avrete capito che *Sonic* rientra nella categoria di quei giochi che, da soli, quasi giustificano l'acquisto di una console: la velocità con cui si muove Sonic è semplicemente stupefacente, specie quando con le scarpe da ginnastica entra in uno di quei fantastici giri della morte disseminati un po' ovunque. La cura per i dettagli rasenta la paranoia: se Sonic passa su un ponte di legno, questo ondeggia! Invece, se si immerge in acqua vedrete le bollicine salire verso la superficie!!
I livelli possono sembrare pochi, ma vi garantisco che prima di finirli passerà un bel pezzo, e anche quando li avrete finiti, non sarete mai sicuri di aver visto completamente le diverse zone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BONUS D'AUTORE

Come in Mario Bros, Sonic può contare su due o tre bonus veramente utili:

- le Scarpe da Ginnastica: gli permettono di andare a una velocità folle, incurante dei segnali autostradali e della patente europea, in barba a Ferri.

- le Stellette: rendono Sonic temporaneamente invulnerabile e gli permettono di andare allo stadio di domenica incurante della tifoseria avversaria e della "Terza Celere".

- lo Scudo: protegge da un solo contatto con i nemici, è di durata illimitata, ed è ottimo la mattina per trovare un po' di spazio sulla metropolitana per sé e per la propria ragazza.

- gli Anelli: se Sonic colleziona 100 anelli d'oro, viene aggiunta una vita alle tre "standard", ma basta uno scontro con i nemici per perderle tutte! (Toh, mi ricorda un certo idraulico che raccoglieva stellette e vinceva cuoricini...).

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sonic the Hedgehog
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	SI
Livello di Difficoltà	1

PIATTAFORME

RAGAZZI, ARRIVA IL PROF!

Il Professore Eggman cercherà alla fine di ogni livello, di dar del filo da torcere a Sonic, ma siamo sicuri che il nostro eroe ce la metterà tutta per eliminare il pazzoide (lo so che ci sono molti professori che avrebbero la precedenza, come il vostro di latino, ma il povero Sonic ha già il suo da fare per eliminarne uno!)

La prima arma che il Prof utilizza, è una palla gigantesca (non nel senso di una grossa bugia, ma proprio nel significato "pesante" del termine...) mentre nei livelli successivi dovrete evitare colpi laser, massi infuocati, fiammelle, ecc.

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI News

1
BIMESTRALE
Anno VI
Dicembre 1991
Editrice Il Volo S.r.l.
L. 7000

CONTIENE

INSERTO SPECIALE
ST^E EXTRA

I NUOVISSIMI GIOCHI *LYNX*

40 DOMANDE SUL *PC folio*

MUSICA ALLA GRANDE CON ATARI *ST^E EXTRA*

***MS/DOS:* I NUOVI POTENTI 386 ATARI**

***ST/TT:* SPECIALE TELEMATICA**

TUTTE LE NOVITA' SU: ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERFORCE III

"Cantami o diva, del Prolisso Stix, l'ira funesta che infiniti lutti addusse all'Impero.
"Sia adunque irato, e di fellonia colpito, l'Impero nascose, sotto il suo vile vello, la cellula vitale di cotanta infamia.
"Cinque eran le teste che dovean cadere, cinque le infezioni che gravavan l'unione, cinque le dita che nascondean la mano, vera colpevole delle disgrazie eterne.
"Lento, inesorabile e ai complimenti schivo, Stix preparò sé stesso e l'anima pronto a tramutar da sogno a incubo, le mire disgraziate del soggiogante Impero.
"Dagli antri muscosi, dai fori cadenti, dall'arse, imperiose fucine stridenti, l'Unione dispersa repente si desta, intende l'orecchio, solleva la testa percossa da nuovo e crescente ardor. (vuoi cominciare la recensione o no? NdR)
Questa, in parole "povere" è la storia su cui si regge *ThunderForce III*, che non è altro che l'ennesimo sparatutto per Megadrive. Solo un particolare differenzia il gioco in questione rispetto ad altri dello stesso genere: *ThunderForce III* è fantastico!
Moltissime armi a disposizione per distruggere le truppe dell'impero, mostri diversi per ogni pianeta disegnati perfettamente, scorrimento ipergalattico (a un certo punto ho creduto che l'astronave schizzasse fuori dallo schermo e cominciasse a sparare a destra e a manca qui in redazione), tutti questi ingredienti si amalgamano e si conformano alla perfezione in questo fantastico titolo che un possessore di Megadrive, degno di chiamarsi tale, dovrebbe avere nella propria softeca.
Ragazzi, *ThunderForce III* è una bomba!

ARMATO MIO...

Nel corso del suo viaggio distruttivo lo Stix può utilizzare un nutrito numero di armi. Per averne un'idea potete consultare un estratto dal catalogo Postal Killer riportato qui di seguito.

TWIN SHOT - Adatto a tutte le occasioni. Il suo potere distruttivo a fattore 4, s'addice alla signora di classe e alla stracciaia di buon gusto. Per un party dagli amici, o per fare la spesa: Twin Shot, non uscite più senza di lui!

BACK FIRE - Se il vostro problema è guardarvi le spalle, la soluzione è una sola: Back Fire! Fattore distruttivo 4, si tiene comodamente tra le scapole, è invisibile sotto la giacca o sotto il body, s'attiva automaticamente se vede brutti ceffi in giro. Per la vostra sicurezza ovunque: Back Fire, il vostro terzo occhio!

SEVER - Per i più esigenti e per chi non bada a spese, Sever con il suo fattore distruttivo di 16, è l'ultimo grido per i guerrafondai che amano non passare inosservati. Con Sever anche le vostre vittime saranno felici di morire!

FIRE - Fattore distruttivo 12. Nuovissimi missili di concezione rivoluzionaria, strisciano lungo qualsiasi parete ed eliminano lo sporco alla radice senza graffiare.

HUNTER - Chi trova un amico trova un tesoro. Hunter sarà il vostro amico per la pelle, seguirà il vostro bersaglio sino in capo al mondo se glielo chiederete. Specifiche: Fattore distruttivo 2; manutenzione minima; si ciba di caramelle al miele.

WAVE - Il vostro partner non vi ama più? Vi sentite messi in disparte? Provate Wave, il nuovo prodotto che attira l'attenzione e vi rende irresistibili. Fattore distruttivo 4 e un aroma inconfondibile, fanno di Wave l'arma del futuro!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PIANETI

Per distruggere Sua Schifezza Imperiale, Cloaca XXVI°, il nostro eroe deve ridurre all'impotenza i centri che permettono al mantello spaziale di "nascondere" alla vista il pianeta dei repellenti imperiali. Questi centri di controllo si trovano su cinque pianeti ben distinti, di cui forniamo, qui di seguito, alcune informazioni sommarie.

HYDRA
Il pianeta è coperto da una smisurata foresta vergine (Tse'). La massa del corpo celeste è di 39000 tonnellate, mentre il suo peso forma dovrebbe essere intorno ai 56 Kg. Le sue misure: 90 - 60 - 120.

GORGON
Fiumi di lava scorrono in ogni dove sulla tormentata crosta di questo inospitale pianeta. I disturbi che colpiscono più di frequente la popolazione di Gorgon sono i reumatismi. Al secondo posto c'è l'acne.

SEIREN
La superficie di questo pianeta è completamente coperta dall'acqua. Il pianeta detiene il titolo intergalattico e Olimpico di: Pallanuoto, nuoto sincronizzato, maratona con pedalò e sci d'acqua. P.S. - Nessuno qui conosce Pippo Baudo.

HAIDES
Il pianeta è costellato di profonde voragini. Ottimo per giocare a golf, il difficile è recuperare le palline una volta che si fa buca. Pare che l'origine della frase "mi ha dato buca" derivi proprio da Haides.

ELLIS
Il ghiaccio è il dominatore incontrastato di questo pianeta. Nelle notti di luna piena si dice che chi passeggia sulla banchisa (lunga 12000000 km) del pianeta può, se ha fortuna, scorgere Ambrogio Fogar che rincorre una slitta trainata da alcuni cani.

IL PIANETA DELL'IMPERO
Poco o nulla si sa su questo misterioso, quanto repellente corpo celeste. Se riuscite ad arrivarci mandateci una cartolina!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Thunder Force III
Casa	Technosoft
Distribuzione	XXXXX
N°Giocatori	1
Continua?	7
Livelli di Difficoltà	XXX

SPARATUTTO

RANDOM

COMMENTO & VOTO

Thunder Force III è uno di quei giochi che devono piacere a tutti. Non posso credere che esista qualcuno che, magari appassionato di Giochi di Ruolo, storca il naso davanti a un titolo del genere. La velocità è impressionante, i fondali sui quali si svolge l'azione sono disegnati benissimo e a volte, quando ad esempio i muri si alzano e si abbassano, si ha un senso di claustrofobia indescrivibile. La giocabilità fa la parte del leone. I nemici sono molti, diversi tra loro e decisamente coriacei. Tutto quel che serve per rendere un gioco piacevole a lungo. Insomma, per non dilungarmi troppo posso dirvi solo una cosa: *Thunder Force III* è fantastico. Potete anche non prenderlo, ma se non lo fate vi odierete per tutta la vita.

91%

***Alcuni dei sei livelli di* Thunderforce III**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIOWORLD™

La prima volta che ho visto il personaggio di Mario era in un gioco da bar dell'era mesozoica, intorno al 1982. Si chiamava Donkey Kong e Mario aveva il compito di salvare la principessa Daisy dalle grinfie di quello scimmione di Donkey Kong.
Ora siamo alla nona o decima reincarnazione dell'idraulico più amato del mondo e non c'è alcun segno di stanchezza, né nel personaggio né nella struttura di gioco. Anzi, è tale e tanta la freschezza delle trovate e delle invenzioni, che se anche avete giocato tutti i giochi di Mario usciti fino ad ora non c'è pericolo che questo vi venga a noia.
I giochi di Mario sono sempre uguali ma sempre diversi: uguali perché giocato uno si sa come giocarli tutti, diversi perché gli elementi del gioco sono miscelati in modi nuovi e originali ogni volta. In Super Mario World la miscela è veramente esplosiva. Le numerose mutazioni di Mario - grande, piccolo, con mantello, a cavallo di un dinosauro, ecc. - permettono variazioni infinite e la vastità del gioco (con 100 mondi, metà dei quali sono segreti, SMW è il più esteso gioco di Mario ma realizzato) sommata alla varietà dei mondi - di superficie, sotterranei, subacquei, ecc. - costringe a imparare ogni volta nuovi modi per superare i nemici e gli ostacoli. Qui non c'è solo da saltare in testa ai nemici o prendere a craniate le mattonelle, ma ci sono decine e decine di altre cose da fare come volare, nuotare, correre su pareti verticali, tirare gusci di tartaruga, avvitarsi, scaccolarsi, ecc. E a tutto ciò aggiungete che ci sono almeno 50 mondi segreti da scoprire - metà dei mondi del gioco!

Ah dimenticavo,la trama... (lascia perdere, a chi frega? NdR). Ok, allora chiudo dicendo che fare l'idraulico non è mai stato così divertente.

MONDI ESCLAMATIVI

La prima volta che giocherete a SMW, vedrete dei quadratini vuoti tratteggiati. Che ci stanno a fare? (oh, che suspence! NdR) Semplice, sono lì per essere riempiti così che Mario possa camminarci sopra, utilizzandoli come trampolini per arrivare a punti apparentemente inarrivabili. Come si fa a riempirli? Beh, non possiamo raccontarvi tutto (perché non lo sai, vero? NdR), ma almeno come riempire quelli del primo livello sì. Al bivio di partenza andate a sinistra e completate il primo mondo: vi si aprirà una strada per una stanza segreta, indicata da un punto esclamativo. Una volta dentro, saltate sul "proiettile" con la P e, dopo aver raccolto le decine e decine di monete che appariranno (fate in fretta perché avete pochi secondi), entrate nel tubo orizzontale e proseguite per il cunicolo. Arriverete a un grosso proiettile con punto esclamativo: saltategli sopra e il gioco è fatto.

(Sx) Quando si accuccia, Mario si calca il cappello in testa per evitare che gli voli via: che sia calvo e abbia vergogna di mostrare la pelata?

(Dx) Questo cancello indica la fine del livello: superatelo e passerete al successivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SI SALVI CHI PUO`

Super Mario World non ha «continue» nel vero senso della parola, ma consente di salvare fino a tre posizioni. Il programma salva automaticamente a ogni casa dei fantasmi o castello, che hanno rispettivamente la funzione di mondi di metà e fine livello. Ovviamente dovete averli superati. Quando si perdono tutte le vite si ricomincia da lì. Vuol dire rifarsi due o tre mondi già completati, ma non si può avere tutto... (a proposito, ti sei ricordato di chiudere l'altra porta a chiave?, NdR)

Rical

COMMENTO & VOTO

99%

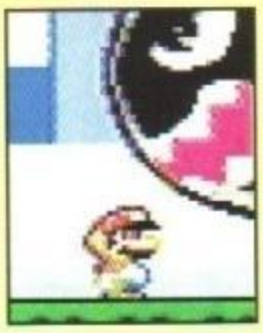
SMW è forse il miglior gioco mai realizzato su qualunque console, computer o coin-op. Punto e basta (Esagera... NdR). Il gioco è talmente pieno zeppo di cose da fare e scovare che lo giocherete per mesi e mesi e anche dopo averlo finito venti volte scoprirete mondi segreti, passaggi fino ad allora ignoti, bonus nascosti. A prima vista, la grafica può sembrare semplice, ma in realtà è perfetta. La Nintendo non ha commesso l'errore di voler cercare il realismo grafico di molti giochi di oggi, che sarebbe stato fuori luogo qui. Ha sfruttato le caratteristiche del Super Famicom per rendere semplicemente più definiti e curati gli sprite e i fondali, ma ha mantenuto quell'aspetto da mondo fantastico che è uno dei punti di forza dei giochi di Mario. Lo stesso dicasi per l'animazione. La musica e gli effetti sonori sono altrettanto ben fatti: creano l'atmosfera giusta in ogni momento, ma anche se lo giocaste a volume spento non farebbe alcuna differenza perché il gioco è già super così. La giocabilità, infatti, è perfetta, grazie anche ai comandi che funzionano da dio (ah se fossero tutti così...) e contribuiscono a rendere SMW un piacere da giocare. Ogni livello, chi più chi meno, vi farà dannare per venirne a capo, ma il gioco non è mai ingiusto nei confronti del giocatore. Se perdete una vita è per colpa vostra non perché i programmatori hanno cercato di ingannarvi o rendervi la vita difficile usando qualche trucchetto, tipo farvi apparire davanti un nemico all'improvviso. La funzione di save (fino a tre di-

(Dx) Quella tartaruga con elmetto è immune alle palle di fuoco, ma saltategli in testa e gli verrà una bella emicrania...

LE METAMORFOSI DI MARIO

Super Mario è un tipo poliedrico. Raccogliendo i bonus nascosti qua e là (solitamente dentro una mattonella) può trasformarsi in diversi modi. Eccoli.

PICCOLO MARIO



All'inizio del gioco Mario è piccolo. Quando è così, se viene toccato da un cattivo perde una vita. Benché piccolo, però, sa farsi rispettare ugualmente, sa dire le parolaccie, raccontare barzellette sporche, ecc.

GRANDE MARIO

Questo omone non teme niente e nessuno, anche perché, se viene toccato da un cattivo, invece di perdere una vita diventa un Piccolo Mario.

GRANDE MARIO BIANCO

Con gilé e cappellino bianco, sembra un figurino. Ma quello che conta è che Mario è in grado di tirare palle di fuoco contro i cattivi. Alcuni cattivi vengono eliminati, altri si trasformano in monete sonanti. Non tutti, però, sono vulnerabili alle palle di fuoco...

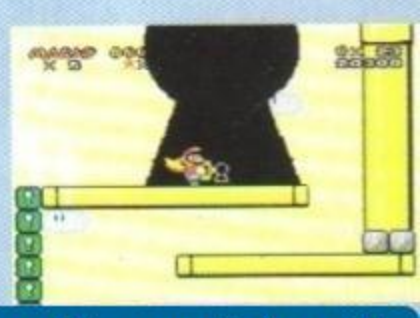
GRANDE MARIO DAL MANTELLO

Questa è la mutazione più gustosa (perché, si mangia? NdR): col mantello Mario può volare (se c'è abbastanza spazio per fargli prendere la rincorsa), saltare dirupi più larghi del solito o scendere in picchiata dando panciate micidiali ai malcapitati nemici.

MARIO CAVALLERIZZO

Più che una mutazione, questo è un comodo mezzo di trasporto. Il dinosauro più simpatico del mondo (dopo Tauro! NdR) (a proposito, si chiama Yoshi) è un tipo da prendere con le pinze: ingoia in un sol boccone tutto ciò che gli si para davanti e quando ha la bocca piena sputa fuoco e fiamme.

(Sopra e a Dx) Un passaggio segreto che porta in un mondo nascosto. Mica facile trovarlo...

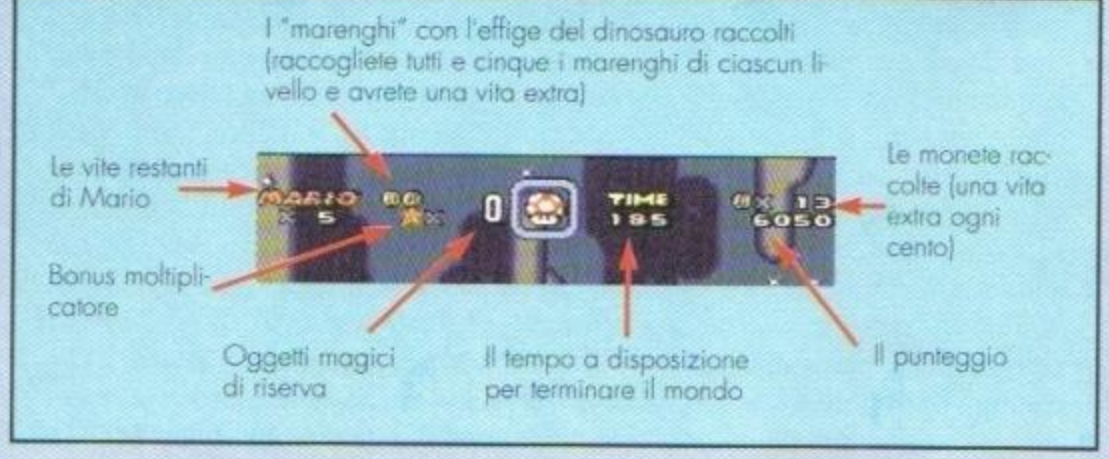


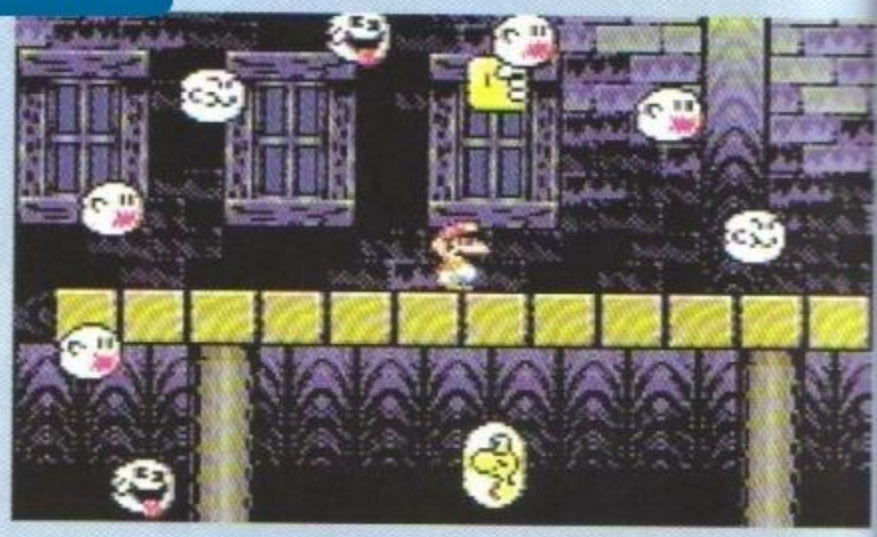
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA ALLO SCHERMO





(Dx) Fantasmi grossi come palloni aerostatic, proiettili giganti, tartarughe volanti e chi più ne ha più ne metta: in Super Mario World ci sono nemici buffissimi. Un vero spasso.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Mario World
Casa	Nintendo
Distribuzione	Import.
N° Giocatori	1-2
Continua	Opzione save
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

OGGETTISTICA VARIA

Mario è un eroe solitario, ma non deve fare tutto da solo. I mondi del gioco sono pieni di oggetti utili che lo aiutano nell'impresa. Alcuni di questi oggetti sono nascosti dentro le mattonelle, mentre altri sono lì pronti per essere presi. Grazie al nostro traduttore istantaneo X305 ZT (in realtà il nostro collaboratore Nippo Filippo) vi possiamo svelare la funzione di ciascuno dei 14 oggetti utili sparsi nei mondi di SMW. Ringraziate Nippo Filippo e mandate un obolo per pagargli le lezioni di giapponese.

- Questa stella dona l'invulnerabilità per qualche secondo.
- Questa mezzaluna regala ben tre vite extra.
- Questa molla vi permette di fare balzi altissimi.
- Queste alucce fanno volare il dinosauro Yoshi.
- Questa mattonella vi fa saltare in alto.
- Questo "proiettile" trasforma le mattonelle marroni in monete e viceversa.
- Questo pulsante fornisce spiegazioni inerenti ai vari oggetti e funzioni speciali.
- Questo è l'uovo da cui fuoriesce (si dice escaturisce! NdRnd) il dinosauro.
- Yoshi è ghiotto di queste mele (almeno quello sembrano): fategliele mangiare perché ciascuna di esse vale una moneta.
- Questo palloncino fa gonfiare il corpo di Mario come un pallone (appunto) e gli permette di rimanere sospeso in aria.
- Questo blocco può contenere una o più monete o un oggetto magico.
- Queste sono le mattonelle comuni. Una volta prese a testate diventano marroni. Se non contengono niente, quando le prendete a testate ruotano consentendo a Mario di salire sulle piattaforme prima inaccessibili.
- Queste sono mattonelle speciali: le si possono prendere in mano e lanciare.
- Questo è un super bonus: colpitelo e vi regalerà trenta monete e un fungo 1-Up (cioè vita extra).

SOTTO CONTROLLO

(in basso) That's all, folks! La scena di chiusura di ogni mondo è uguale a quella dei Loony Tunes (i cartoon della Warner).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' USCITO

Harpo

→ Mensile di fumetti e varie animalità

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

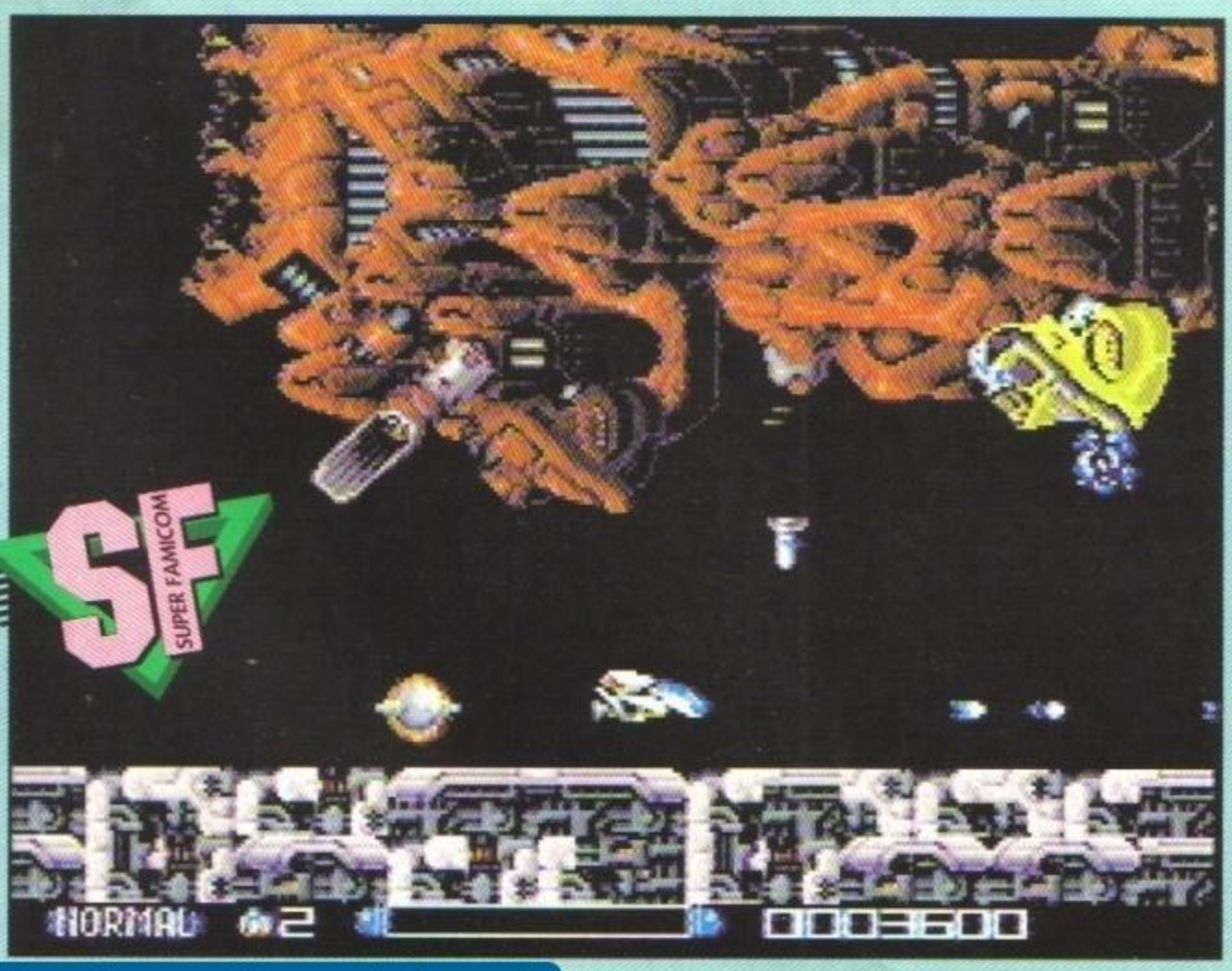
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER R-TYPE

Cari amici lettori (oh là là, quelle finesse! NdR), non siete in preda a folli allucinazioni, avete letto bene: *Super R-Type*, la tanto attesa conversione del mitico coin-op *R-Type II*, è approdata sul Super Famicom.
Quando gli extraterrestri diventano troppo invadenti (pleonasmo!), quando decidono di attraversare l'intera galassia per venire a rompervi le scatole a casa vostra, quando ogni speranza di cacciarli via è persa, un solo uomo può fermarli. Voi, amici lettori (dì un po', ma li conosci tutti? NdR)(non Batman o Superman, solamente voi), ai comandi del vostro Super R-Type, il caccia interstellare più terrificante ed efficace che la tecnologia moderna abbia mai concepito, avete l'incarico di ripulire lo spazio da questa teppaglia interplanetaria. Per riuscire nella vostra impresa dovrete infiltrarvi nelle difese nemiche a bordo della vostra astronave super-armata, e farvi strada all'interno di sette livelli (uno in più del coin-up originale!) pieni di mostri e ostacoli di ogni genere, prima di raggiungere il cuore del complesso extraterrestre dove risiede sua maestà, l'immondo imperatore Bido, che la precedente sconfitta subita in *R-Type I* ha reso desideroso di vendetta.
Non sarete completamente soli nella vostra missione. Alcuni droidi, sparsi nelle varie gallerie, vi mollerano, se distrutti, potenti armi da aggiungere al vostro già imponente arsenale. Ma se questo non basta ad aprirvi un varco nelle difese avversarie, potrete sempre ricorrere alla vostra arma segreta, il Super Plasma Beam, arma devastatrice se caricata e rilasciata al momento opportuno (sì, ma se non ci dici qual è... NdR).

(Sopra) La grafica è il punto forte di Super R-Type, ma lo scorrimento non è fluido come ci si aspetterebbe da una macchina potente come il Super Famicom.



ARMI E BONUS

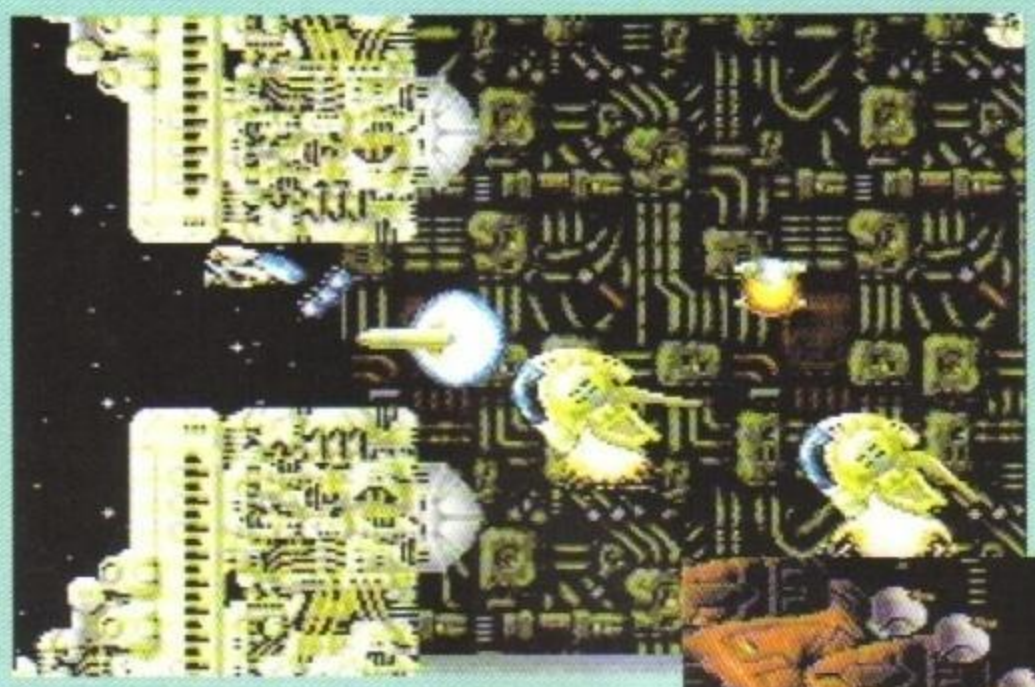
- Semicerchi: uno sparo potente ma solo in linea retta (bonus rosa)
- Missili teleguidati: vanno a cercare i nemici anche in casa loro ("M" rosa)
- Bombe: scoppiano a terra espandendosi ("M" blu)
- Missili infuocati terra-aria: seguono il rilievo delle varie gallerie (bonus giallo)
- Laser: rimbalza sulle pareti (bonus blu)
- Sparo esteso: copre praticamente tutto lo schermo (bonus grigio)
- Megabomb: l'arma più micidiale, ma a corto raggio (bonus grigio scuro)
- Speed-up: aumenta la velocità dell'astronave ("S")
- Pod: proteggono dai proiettili nemici fino a 2 colpi, uno in alto e l'altro in basso (pallina rossa e grigia)
- Sonda di protezione: protegge l'astronave davanti o dietro (a scelta) dai proiettili nemici (prima arma raccolta)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

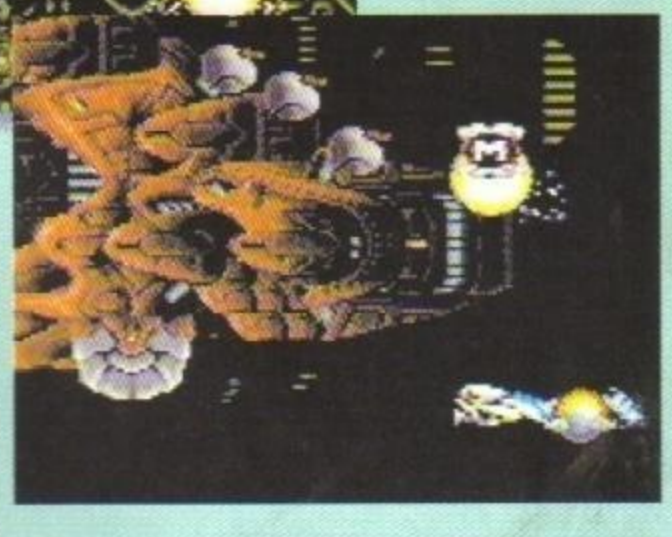
DI R-TYPE CE N'E UNO TUTTI GLI ALTRI...

In sostanza non è cambiato nulla dal primo episodio di *R-Type* (ritroviamo la solita astronave lunga quattro schermi, e lo scopo del gioco rimane lo stesso). Ma sono state aggiunte nuove armi (tipo le megabombe) e un nuovo raggio al plasma che, se viene caricato due volte, si trasforma in ungrosso e potente laser capace di ripulirvi tutto lo schermo da ogni presenza aliena.



(Dx) La vita è tutt'altro che facile per gli eroi spaziali.

(Sotto) Prendete quella "M" rosa e l'astronave verrà dotata di missili teleguidati.



SCHEDA TECNICA

Titolo	Super R-Type
Casa	Irem
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di Difficoltà	4

SPARATUTTO

DUPONT

COMMENTO & VOTO

Tanto vale che ve lo dica subito, *Super R-Type* non è quel capolavoro che tutti aspettavamo con ansia (sento già gli urli dei lettori che si buttano dalla finestra del piano terra! Ahia!).
Ma dov'è il problema? La grafica è stupenda (molto dettagliata e coloratissima, riproduce con la massima fedeltà l'originale), il sonoro è coinvolgente (le musiche sono un vero "Chef d'oeuvre") (Occhei Alex, guarda che sei l'unico che scrive boiate in francese. NdR), la giocabilità è esemplare (l'astronave risponde benissimo a ogni sollecitazione del joypad) e lo scrolling orizzontale è molto fluido ...ehm ...fluido finché non compaiono troppi sprite sullo schermo che rallentano inesorabilmente il gioco (cosa che accade troppo spesso).
A parte questo piccolo dettaglio (che non è poi così piccolo, anzi), *Super R-Type* rimane sempre un validissimo sparatutto in attesa dell'arrivo di *E.D.F.*

79%

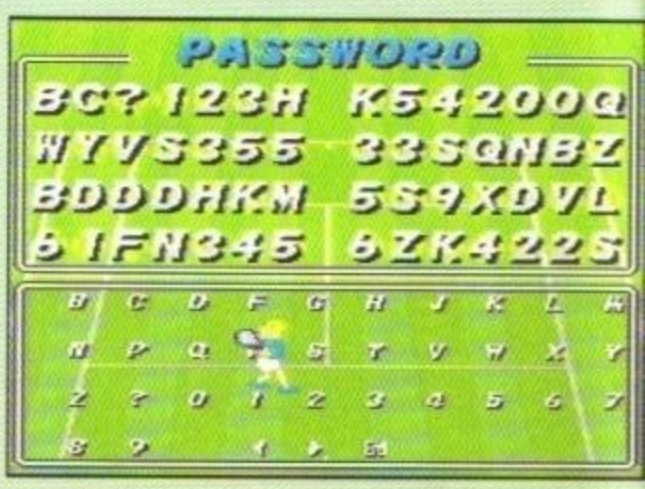
SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

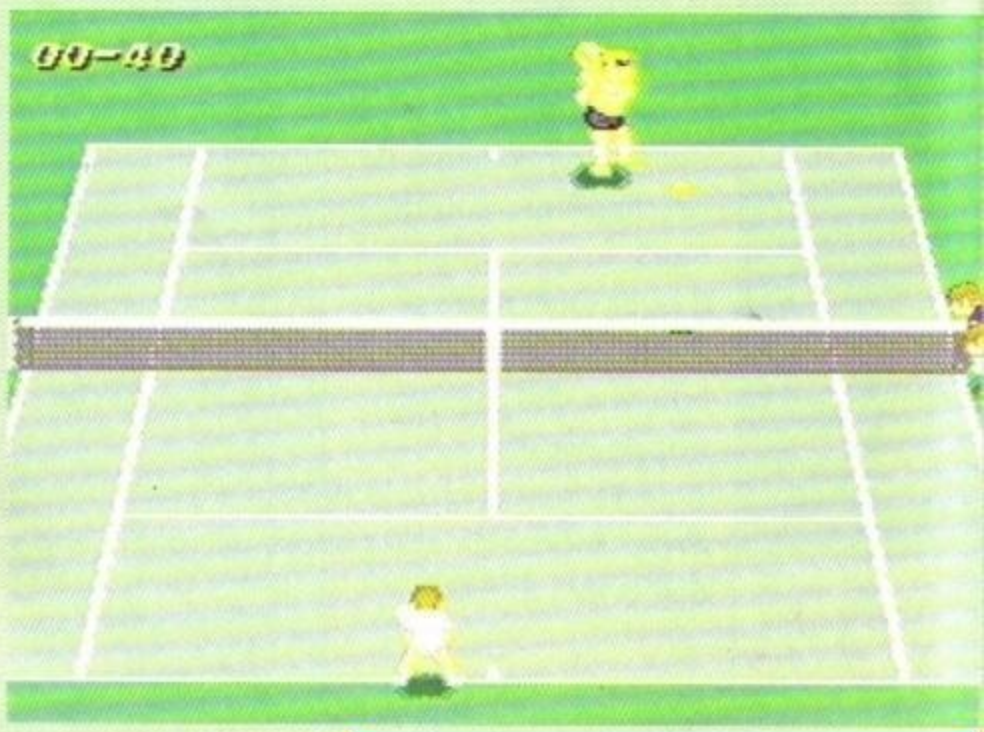
Super Tennis



No! Non è un gioco di calcio, nemmeno di basket, ancor meno di football americano, è..., è... dai, dai..., lo so che lo sapete, ...è un gioco di t... di tennnnniiissssssss! Bravissimi! Dato che avete risposto bene alla nostra domanda "Ma che gioco sarà mai *Super Tennis*?", possiamo presentarvi questo nuovo prodotto della Tonkin House (gli stessi che hanno adattato *Y's III* su Super Famicom). Subito dopo l'inserimento della cartuccia compaiono le solite opzione tipiche di questo tipo di software. Potete scegliere se giocare un incontro singolare (contro un amico o il computer), in doppio (contro o con un amico, o contro il computer) o nel circuito internazionale (contro i migliori tennisti del mondo), selezionare il vostro tennista prediletto tra ben 20 nomi famosi (?), anche se un po' camuffati (Provate a indovinare chi sono Gurafe, Wagasi, Selese...), decidere la durata della partita (1, 3 o 5 set) e infine che tipo di terreno userete (cemento, erba o terra battuta). Sono disponibili altre opzioni per agevolare la partita come la scelta del colore della pallina, la visualizzazione permanente o no del punteggio e un tabellone delle statistiche. Per quello che riguarda il gioco in sé, usa le varie tecniche di zoom inerenti agli speciali chip del Famicom ed è dotato di numerosissimi suoni digitalizzati. Aggiungete a tutto questo il fatto che ogni tennista ha il suo stile di gioco, che tutti e quattro i pulsanti servono a colpire la palla in modo diverso e avrete un'idea di quanto sia completo questo gioco.

(Sotto) Le statistiche: punti a rete, ace, doppi falli, percentuale di prime palle, ecc.

(Sopra) È possibile scegliere la superficie tra cemento, erba e terra battuta.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI È CHI? (OVVERO GALLERIA INCOMPLETA DEI 20 TENNISTI/E DI SUPER TENNIS)

LENDOU: (Lendl): chiamato anche "Mr Muso Lungo" per via della sua espressione sempre mooolto felice.

OBEKKA: (alias Bim Bum Bum Bam Becker) il giocatoren tedeschen che più biondeen nein zi puòten.

SAMPLE (Sampras): la nuova stella del tennis mondiale. Ha una battuta così potente che potrebbe demolire l'astronave madre di *R-Type* a pallate.

WAGAS: (Agassi): Il tennista dalla chioma fluente, sempre vestito alla moda e dal dritto molto potente.

SELESE: (Seles) la numero uno del tennis femminile, dalla vita privata più incasinata di una puntata di Beautiful.

SABA: (Sabatini) Aaaaaaah! Gabriela! L'unico problema è che quando gioco con lei mi si eccitano i commandi del joypad.

CHIYAN (Chang): Michelino pane e vino è il più forte cinesino che del tennis ha il pallino. (La prossima volta che scrivi una scemata del genere ti denuncio! NdR)

CAPRIA (Capriati) la più giovane tennista del tennis mondiale, passata direttamente dall'asilo ai campi erbosi.

EDOBOU (Edberg): lo svedese di ghiaccio non s'arrabbia mai, Ma quando scarica il rovescio so' dolori de' panza!

(Sx) Al termine di ogni torneo, appare la password che consente di riprendere da dove si è finito. Nella foto a fianco avete un esempio del tipo di password da digitare - 56 caratteri! E vi ci vogliono 5 minuti cronometrati. Se vi capita di trascriverla sbagliata (come è capitato a me per ben due volte) siete nella «shit» (vedi foto a Dx). Per scriverla giusta ho dovuto farmela dettare. Se prendo il programmatore che ha avuto la brillante idea...

(Dx) L'importante è partecipare? Non si direbbe da come se la prende il giocatore che perde.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Tennis
Casa	Tonkin House
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	2
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	1

SPORT

DUPONT

COMMENTO & VOTO

Super Tennis è la migliore simulazione di tennis mai vista su computer o console (l'unico che riesce a tallonarlo è *Final Match Tennis* per PC-Engine). Il gioco è velocissimo e avvincente, ed è dotato di effetti sonori stupendi (il rumore della pallina sembra vero). Le animazioni dei personaggi sono realistiche e convincenti. Il campo scorre a una velocità e con una fluidità mai raggiunta fino ad ora (finalmente! Era ora che qualcuno si decidesse a fare del software all'altezza del Famicom). La difficoltà è graduale e varia a seconda dell'avversario che affrontate (le donne sono meno brave degli uomini) e del tipo di incontro (partita di allenamento o torneo). Ma la vera perla è la giocabilità, assolutamente incredibile: è possibile eseguire qualunque colpo - topspin, palle tagliate, volé, schiacciate, pallonetti, ecc. - e indirizzare la palla con precisione in qualunque punto del rettangolo di gioco. Se ci fosse il commento di Tommasi e Clerici sembrebbe di essere a Tele+2. Cosa si può chiedere di più? Di semplificare la parola d'ordine, ma d'altronde non si può avere tutto. Da comprare assolutamente!

92%

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHOPLIFTER II

La nuvola porta lampi e distruzione...se la urtate con l'elicottero.

Choplifter risale al 1983 e ancora oggi rimane uno dei pilastri della storia dei videogiochi. Riuscire a convertirlo per lo schermo in monocromatico del Gameboy non deve essere stato molto facile, con tutti i livelli e gli imprevisti inseriti in questo spara e fuggi a labirinto e a scorrimento multidirezionale.

L'obiettivo del gioco è avventurarsi in territorio nemico, sopravvivere al fuoco, atterrare in determinati punti di raccolta e recuperare i prigionieri. Ogni livello ha un numero di prigionieri da salvare e trasportare alla base. Solo in questo modo potete passare alla zona successiva.

La missione è degna del Rambo dei vecchi tempi. L'elicottero può sopportare alcuni urti fino a quando la barra di danneggiamento non riempie lo schermo. In questo caso l'elicottero si disintegra con tutto l'equipaggio, prigionieri compresi. Fortunatamente sull'elicottero avete un cannoncino che spara in orizzontale oppure in verticale se direzionate il suo muso verso di voi. Le munizioni sono illimitate mentre le armi supplementari che possono essere raccolte hanno un numero limitato di bombe.

L'elicottero è controllato con facilità attraverso le tortuose zone controllate da nemici agguerriti. La difesa nemica può contare su mortai, carri armati e cannoni. Altri pericoli vengono da volatili che possono danneggiare l'elicottero (alcuni se colpiti rilasciano delle stelle che riparano il mezzo) da nuvole cariche di pioggia e lampi e dalle pareti di gallerie. I livelli sono 5, ciascuno composto da tre settori.

ALKROSS

COMMENTO & VOTO

90%

Choplifter II è un gioco divertentissimo che vi sfida continuamente nel tentativo di scoprire come sono i vari livelli. Il controllo dell'elicottero è immediato anche se c'è bisogno di un po' di pratica per riuscire a direzionare i colpi. Sono sicuro che una volta iniziato non lo mollerete più.

GB GAMEBOY

SCHEDA TECNICA

Titolo	CHOPLIFTER II
Casa	Victor
Distribuzione	Import.
N° Giocatori	1-2
Continua	SI (password)
Livello di Difficoltà	1

SPARA E FUGGI

SOTTO CONTROLLO

Linea Commodore - PC Compatibili - Consoles
Nintendo SUPER FAMICOM
PIXEL
Nintendo GAMEBOY
PC Engine PC SUPER GRAFX
PC Engine GT
SNK Neo-Geo
NOI VI POSSIAMO CONSOL... ARE
SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
AMIGA
Catania - Via Ingegnere 37/A - Tel. 095/430580
Aperto il sabato chiuso il lunedì mattina
Ritagliando questo Coupon sconto 10% sugli accessori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME BOY + CARTUCCIA L.169.000

GAMEBOY

Amaz.Spiderm.	59000
Bubble Bobble	69000
Bubble Ghost	70000
Burai Fighter	59000
Burger Time Lux.	59000
Castelvania 2	70000
Chase HQ	69000
Days of Thunder	59000
Double Dragon	69000
Dragon's Lair	69000
Duck Tales	69000
Fist Of North S.	69000
Go Go Tank	69000
Hal Wreastling	69000
Hatris	69000
Klax	59000
Mickey's Dang C.	69000
Motocross M.	59000
NBA All Star	69000
Nemesis 2	69000
Ninja Turtless	59000
Ninja Turtless 2	75000
R-Type	69000
Tasmania Story	69000
The Punisher	69000
The Simpson	69000
Turrican	69000
WWF Superstar	69000

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

L.999.000

NEW ATARI LYNX L.199.000

720	70000
Blockout	60000
Blue Light	60000
Cabal	In Uscita
Checkered F.	70000
Cips Chall.	60000
Dirty Larry	In Uscita
ElectroCop	60000
Gates of Zen	60000
Gauntlet 3	70000
Geo Duel	In Uscita
Grid Runner	60000
Klax	70000
Ms.Pacman	60000
NFL football	70000
Ninja Gaid.	70000
Pacland	60000
Paperboy	70000
Rampage	70000
Roadblaster	70000
Robo Squa.	60000
Rolling Thun	70000
Rygar	70000
Scraypad D.	60000
Shangai	70000
Strider II	In Uscita
Toki	In Uscita
Toods advent.	60000
Tour Cyberball	70000
Turbo SUB	60000
Vindicators	70000
War Birds	60000
World cup Socc.	60000

PC ENGINE GT L.599.000

Bubble Gum Crash	In Uscita
Dragon Egg 1	109000
Dragon Lair CD	118000
F 1 Circuits	89000
Final Soldier	69000
Hattlis	69000
Hit The Ice	113000
Magical Chase	129000
Mahjong Banira CD	119000
Methopotamia	109000
Might & Magic	109000
Motoroader	49000
Neutopia II	119000
PC Kid 2	79000
Populous	99000
Power Eleven	59000
Quiz Avenue 2 CD	109000
Raiden	In Uscita
Tenshi Nouta CD	129000
Ultra Box Vol.5 CD	89000
World Circuit	99000
World Jockey	99000
Zero Wing CD	120000

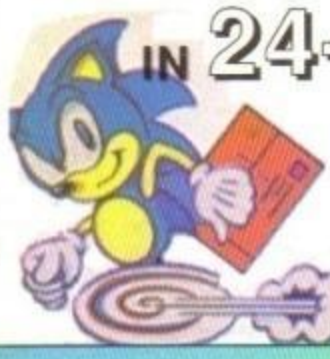
OLTRE 10000 ARTICOLI DISPONIBILI IN MAGAZZINO

PER INFORMAZIONI ED ORDINI CHIAMACI ALLO

011-7731114

Spedizioni in contrassegno tramite **Posta** o **Corriere** su tutto il territorio nazionale.

SPEDIZIONI IN 24-36 ORE IN TUTTA ITALIA



Tutti i marchi sono registrati dai legittimi propietari

http://www.oldgamesitalia.net/

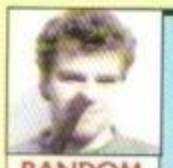
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHASE H.Q.

"Pronto, squadra speciale Chase H.Q.? Mi hanno rubato il portafoglio sul 12 questo pomeriggio. Mi chiedevo se voi potevate fare qualcosa?"
"Non si preoccupi signora, lo fermiamo noi quel bastardo d'un tram! Vai Matteo c'è del lavoro per noi!"
E via, a tavoletta per le strade della bassa padana. È una gioia poter correre senza freni per la nuova autostrada (stiamo lavorando voi) di una corsia stretta quanto la ciclabile della valassina. Se occorre, con la nostra splendida auto sportiva, è possibile inserire il turbo, e questo permetterà ai due indomiti tutori dell'ordine di raggiungere il tram incriminato.

Una volta raggiunto il mezzo segnalato della centrale, non fatevi impietosire dalo sguardo innocente del conducente, piazzategli una centra in mezzo agli occhi e portatelo dentro.
Non sto neanche a raccontarvi che tipo di gioco sia *Chase H.Q.* Ormai lo abbiamo visto in tutte le salse: in sala giochi, su computer, su console, supercalifragilistichespiralidoso... Potrei dirvi che inseguire i malviventi non è mai stato così divertente, che la veLocità della vettura è tale che avrete paura che il vostro Game Boy si schianti contro i pali che corollano la mini autostrada, ma se lo facessi dovrei passare il resto dei miei giorni a espiare le mie colpe. *Chase H.Q.* per Game Boy è un vero e proprio... CENSURA! La velocità della vettura è penosa, inserire il turbo equivale a mettere in retro, le macchine che intralciano il cammino dei due superpiedi superpiatti appaiono dal nulla. Se al posto di *Tetris* avessero inserito questo titolo nella confezione del GB, il portatile della Nintendo avrebbe venduto tanto quanto l'ultimo disco di Rossana Casale.



RANDOM

COMMENTO & VOTO

33%

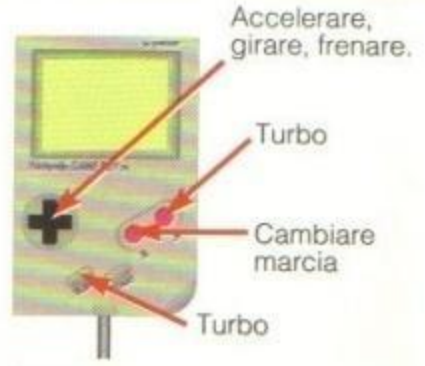
Se è vero che esiste il paradiso dei videogiochi, San Pietro si metterebbe a ridere leggendo la richiesta di ammissione di *Chase H.Q.*. Giuro di aver visto poche realizzazioni tanto scadenti, e non credo sia possibile farne di peggio. Il giorno in cui mi lascieranno fare una rivista tutta mia, dedicata ai giochi più schifosi del creato, questo titolo si meriterà 115%. Ho finito!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Chase H.Q.
Casa	Taito
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	4
Livello di Difficolta	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza informazioni & ni telefona allo 31) 300.174
CATALOGO OLORI GRATUITO!

AL 15 NOVEMBRE INO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE OVI UNA SIMPATICA SORPRESA... ON NATALE DA

GAMEBOY ™
(PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

AEROSTAR	TEL.
BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BEETLEJUICE	65.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
BURGERTIME DELUXE	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV	69.000
CHASE HQ	59.000
DEXTERITY	49.000
DOCS PROTECTOR (VALIGETTA MORBIDA PER GAMEBOY™ E 7 GIOCHI)	39.000
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
GAUNTLET 2	TEL.
GREMLINS 2	64.000
ILLUMINATOR (INDISPENSABILE!!! CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!	35.000
KWIRK	54.000
MARU'S MISSION	54.000
MERCENARY FORCE	59.000
MICKEY MOUSE DANGER. CHASE	64.000
MYSTERIUM	59.000
NAVY SEALS	59.000
NFL FOOTBALL	59.000
PIPEDREAM	49.000
POWER RACER F1	54.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
SPUD'S AVDENTURE	59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL.
THE SIMPSONS	TEL.
WWF SUPERSTARS	59.000

First Class

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
••• GRATIS •••
IN OGNI SPEDIZIONE

GAMEBOY™ MAGNIFIER
LENTE D'INGRANDIMENTO
LIT. 29.000

GAMEBOY™ CARRYALL
VALIGETTA RIGIDA PER GAMEBOY™, 5 GIOCHI E CAVI
LIT. 39.000

GAMEBOY™ AMPLIFIER
AMPLIFICATORE STEREO
LIT. 39.000

MEGADRIVE™

BATTLE SQUADRON	99.000
BATMAN	115.000
BUDHOKAN	99.000
DICK TRACY	99.000
FORGOTTEN WORLDS	99.000
HARDBALL (8 MEGA)	70.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	99.000
LAST BATTLE	99.000
M.DITKA'S FOOTBALL (8 MEGA)	89.000
ONSLAUGHT	70.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SPACE INVADERS 1991	99.000

GAMEGEAR™

DRAGON CRYSTAL	59.000
G-LOC	65.000
GEAR STADIUM	65.000
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
PSYCHIC WORLD	59.000
RASTAN SAGA	69.000
REVENGE OF DRACOON	59.000
SHINOBI	65.000
SUPER MONACO GP	65.000
WONDERBOY	69.000

SUPER FAMICOM™

CASTELVANIA	159.000
PRO SOCCER	149.000
SUPER GHOULS'N'GHOSTS	159.000

LYNX™

NINJA GAIDEN	75.000
WORLD CLASS SOCCER	69.000

SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE LO STATO BREVETT

ONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

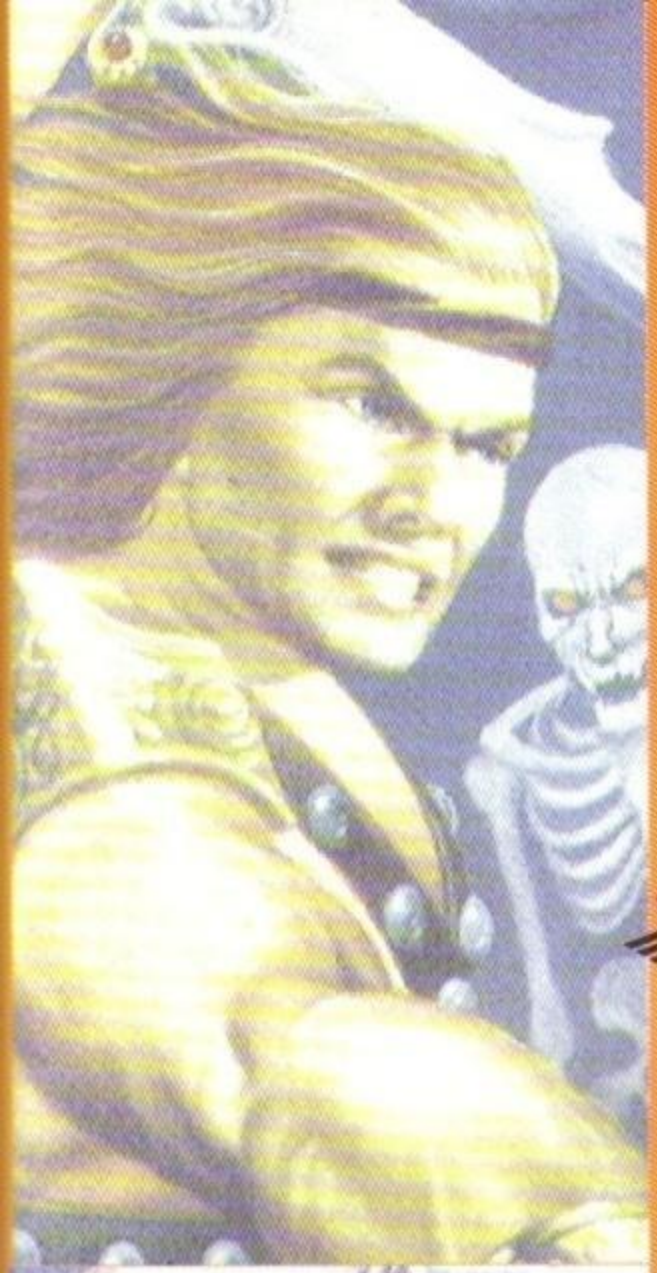
Spese di spedizione Lit. 6.000
MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.
nerò al postino in contrassegno
go assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
STATE L'IMPORTO SULLA MIA: CartaSì
DICARNE N° E SCADENZA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORTRESS OF FEAR



La bella principessa Elaine è in pericolo. Il malvagio mago Malkil l'ha rapita e la tiene prigioniera all'interno del suo maniero. Solo il più coraggioso dei coraggiosi può salvarla: Lupo de' Lupis, il lupo tanto buonino.

GB GAMEBOY

Fortress of Fear è un gioco a piattaforme con molti elementi arcade. Il ruolo del coraggioso guerriero (Lupo de' Lupis non c'entra), è, volente o nolente, rivestito dal giocatore, che come al solito dovrà affrontare miriadi di nemici pronti a fargli la pelle, ma il suo indomito valore gli permetterà di superare ogni avversità che gli si parerà di fronte, ecc., ecc...

Lungo il percorso è possibile trovare diversi scrigni che contengono dei bonus, oltre a oggetti che tornano utili per continuare l'avventura. Le chiavi servono per aprire gli scrigni, cibo e birra per recuperare energia vitale e le gemme per aumentare i dindi che si possiedono.

In definitiva *Fortress of Fear* non propone niente di nuovo rispetto a titoli come *Castelvania* e i suoi fratelli. Può anche piacere, non dico di no, ma non sperate di avere tra le mani una cartuccia strepitosa, anzi.

DENTRO LO SCRIGNO

I bonus contenuti negli scrigni sono di quattro tipi.

POZIONE MAGICA

Ristabilisce le ferite di Kuros (che bel nome! Sembra quello di un biscotto per cani.)

SCUDO PROTETTIVO

Protegge dall'attacco dei nemici, pur non rendendovi in ogni caso invulnerabili.

STIVALI DELLE SETTE LEGHE

...e Pollicino si calzò gli stivali dell'orco e corse verso il castello. "Aiuto, aiuto. Il mio padrone, è stato derubato dai banditi!" Non ti preoccupare disse il Re, tieni questa mela (avvelenata). Dopo di ché il nostro eroe tornò nel bosco e con un bacio risvegliò la bella principessa.

INVULNERABILITÀ

Questo incantesimo è addirittura meglio degli spinaci di Braccio di Ferro, peccato che duri per un periodo limitato di tempo.

RANDOM

COMMENTO & VOTO

Non ditemi niente! Salta, colpisci, attento a non cadere nella voragine, raccogli gli oggetti. Esiste se non sbaglio il Re di questo tipo di giochi, e non ha un nome tanto astruso come Kuros. Il Re di cui sto parlando si chiama Mario, e anche su Game Boy il miglior gioco a piattaforme porta il suo nome. Ben vengano le novità e le innovazioni, ma *Fortress of Fear* non rappresenta né l'una né l'altra. Per cui non mi sento in umore di aggiungere altro. Speriamo che la tendenza cambi alla svelta.

67%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Fortress of Fear
Casa	Acclain
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	No
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER RC PRO AM

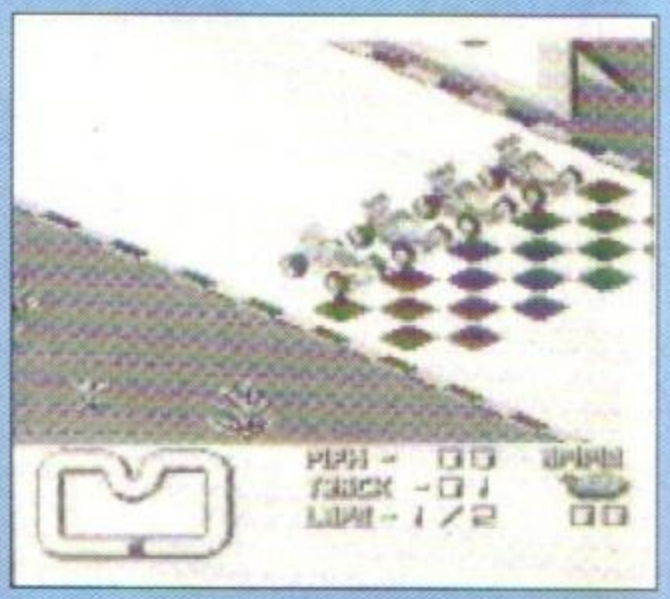
Avete in mente le macchine radiocomandate? Sì? Bene, allora la recensione fatevela voi perché io non ho assolutamente voglia di scrivere! (Vuoi vedere che cominci subito? NdR). Occhei, Occhei, come non detto. 'Sto dittatore dell'Albini. Dunque, stavamo parlando di quelle macchinine che costano come un Megadrive e che necessitano una casa enorme per farle girare oppure un marciapiede libero da vecchiette con la spesa, cani che fanno i loro bisogni o ragazzi che vanno in skateboard o pedalano sulla mountain bike ascoltando un pezzo di Bomb the Bass a tutto volume. *Super RC Pro Am* non ha bisogno di tutto questo spazio ma regala le stesse emozioni che si provano schiacciando dei pulsanti e muovendo il joystick del radiocomando.

Il gioco ha 24 tracciati più o meno tortuosi su cui corrono 4 automobiline. I tipi di radiovetture disponibili sono 3 e variano a seconda della vostra abilità. Inizialmente *Super R.C. Pro -Am* è facile, perché terminare i circuiti nelle prime tre posizioni è alla portata di tutti (se arrivate ultimi il gioco finisce). Più si avanza, però, e più il gioco diventa duro.

Procedendo nei circuiti si viene forniti di vetture sempre più veloci e potenti, ma anche, inevitabilmente più difficili da controllare, mentre gli avversari si mettono a spararvi addosso (e voi sparate a loro) e i circuiti si riempiono di ostacoli.

in basso a sx Le frecce sulla pista fanno schizzare le macchinine a super velocità, quindi passateci sopra.

qui sotto. -5,4,3,2,1 via...e sperate che non si scarichino le pile (della macchinina naturalmente)



ALKROSS

COMMENTO & VOTO

88%

La versione per Gameboy è a livello di quella per NES. La grafica è ottima e la giocabilità perfetta. *Super RC Pro Am* è uno dei giochi più convolgenti per ora apparsi su Game Boy. La possibilità di giocarlo in quattro lo rende entusiasmante. E la voglia di governare macchine sempre più veloci lo rende una continua sfida. Indubbiamente un titolo di grande effetto che mantiene tutte le promesse.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super R.C. Pro -Am
Casa	NINTENDO
Distribuzione	IMPORT.
N°Giocatori	1-4
Continua	VARI
Livello di Difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

Pengo mi fa tornare in mente i tempi di quando chiedevo a mia madre le famigerate 100 lire (e te le dava? NdR), per poi correre subito a spenderle in sala giochi. Questa è una delle conversioni più riuscite, non tanto per la grafica, quanto per la giocabilità. Sono passati quasi dieci anni, ma resta sempre divertente. Non potete perdere l'occasione di giocare qualcosa che ormai fa parte della storia dei videogiochi.

80%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pengo
Casa	Sega
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1
Continua	No
Livello di Difficolta	1

LABIRINTO

SOTTO CONTROLLO

PROVE game power

PENGO

Descrivere un gioco come *Pengo* è quasi proibitivo, poiché credo che ben poche siano le persone che non lo conoscono. Tuttavia per chi non lo sa, *Pengo* fece la sua comparsa nelle sale giochi taaaaaanto tempo fa (secoli fa, NdR), quando ancora non esistevano giochi tipo *Arkanoid* e la gente faceva la fila per poter giocare a *Pole Position* (ma Bio, quanti anni hai, 35? NdR). Ora questa pietra miliare della storia dei videogiochi fa la sua comparsa sul portatile della Sega.

Lo scopo del gioco è quello di guidare un pinguino attraverso un labirinto formato da diversi blocchi di ghiaccio, cercando di neutralizzare tutti i nemici nel minor tempo possibile e, quando si può, allineare orizzontalmente o verticalmente i tre grossi cubi di ghiaccio con dei diamanti al loro interno. Quando si termina un livello si riceverà un determinato bonus in punti a seconda del tempo impiegato per completarlo.

Ci sono due modi per uccidere un nemico: uno è quello di schiacciarlo con un cubo di ghiaccio (i quali possono essere frantumati o lanciati), l'altro consiste nel paralizzarlo e quindi schiacciarlo passandoci sopra. Potete paralizzare i nemici o elettrificando le pareti oppure allineando i tre blocchi con i diamanti.

BONSAGLIO S.R.L.

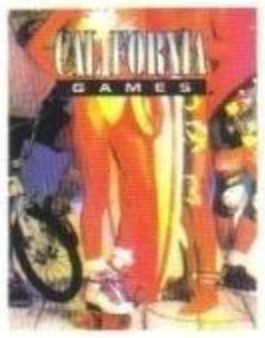
V I D E O G A M E D I F F U S I O N

LA SELEZIONE PIÙ RICCA • I MIGLIORI GIOCHI

Nintendo

SEGA MEGA DRIVE

ATARI 2600



CONTROL DECK

GAME BOY

Master System II

Game Gear

LYNX

A, 200 SEREGNO (MI) TEL.036

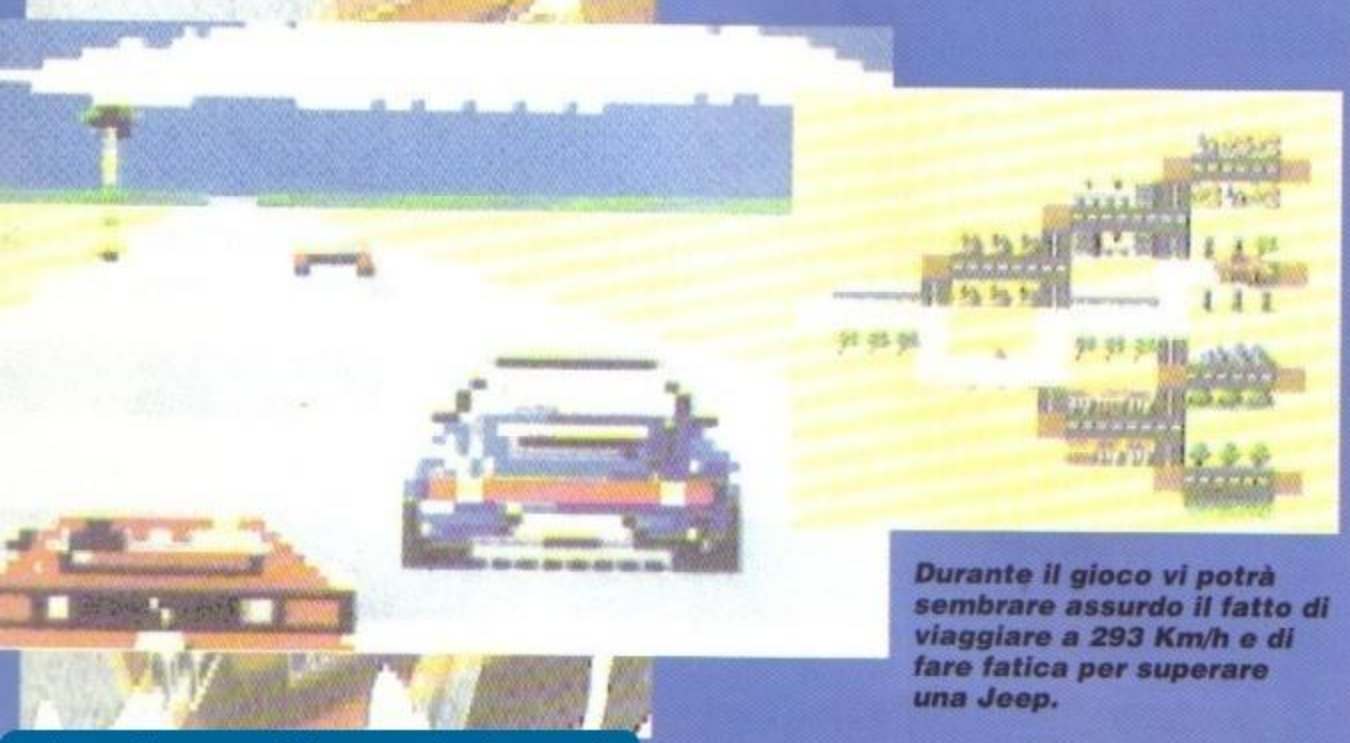
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OUT RUN

Out Run è uno di quei giochi che ha rivoluzionato il mondo delle simulazioni automobilistiche nel mondo dei coin-op, offrendo una grafica incredibilmente bella e suggestiva e, per la prima volta, la possibilità di scegliere all'inizio del gioco la colonna sonora che avrebbe accompagnato il giocatore durante la sua folle corsa. Dopo aver fatto la sua apparizione parecchio tempo fa sulla console Sega Master System, ora esce anche per il Game Gear. A differenza della versione da bar, la conversione per Game Gear non presenta le piste finali dell'originale, riducendo i percorsi da cinque a quattro. È stata invece compresa la possibilità di sfidare la console (o un amico) in una gara attraverso uno dei percorsi del gioco. Tutto il resto è rimasto praticamente invariato. Prima di cominciare si deve selezionare una delle tre colonne sonore e il tipo di cambio (manuale o automatico). Quindi comparirà lo scenario vero e proprio, con la Testarossa al centro dello schermo in attesa che il semaforo di partenza diventi verde.

Come ho già accennato, i percorsi da svolgere sono quattro, ognuno da percorrere in un certo periodo di tempo; infatti se quest'ultimo arriva a zero, si termina la partita (per la serie se muori non sei più vivo...). Alla fine di ogni percorso, si presenterà un bivio che permetterà al giocatore di scegliere la tappa successiva.



Durante il gioco vi potrà sembrare assurdo il fatto di viaggiare a 293 Km/h e di fare fatica per superare una Jeep.

BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

69%

Anche se non esistono molti giochi di guida per GG, a parte l'ottimo *Super Monaco GP*, *Out Run* non migliora la situazione. Il movimento della strada è fluido, i fondali e gli sprite ben disegnati e gli effetti sonori decenti. Sfortunatamente la difficoltà è pressoché inesistente: gli ostacoli "fisici" ai bordi della strada mancano quasi del tutto e le altre macchine danno l'idea che facciano il possibile per evitare la Rossa di Maranello, per cui anche il meno assiduo tra i videogiocatori non farà fatica a terminare *Out Run* in un paio di partite.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Out Run
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	2
Continua	No
Livelli di Difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

I PERCORSI

I percorsi del gioco sono dieci. Noi li proponiamo tutti in modo che ci si possa fare un'idea abbastanza approssimativa su quello che si può trovare nel gioco.

A: In riva al mare
B: Tra le Montagne Rocciose
C: Nel deserto egiziano
D: In città
E: In riva al mare II (paesaggio notturno)
F: In città II (sempre paesaggio notturno)
G: In campagna
H: Tra le rovine
I: Tra le Alpi
J: Nella prateria

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HELP game power

«Help, I need somebody, not just anybody...»

Così cantavano i Beatles diversi anni fa. Come loro, anche voi avete bisogno dell'aiuto di qualcuno ma, come loro, non dell'aiuto di chiunque. Infatti, avete bisogno di Paolo Paglianti e Alex Pasetto, i due curatori di «Help», la rubrica degli aiuti. I pezzi forte di questo numero sono le mappe di Castle of Illusion **per Megadrive e** Super Mario Bros 2 **per NES.**
P.S. «With a little help from your friends...» cantavano sempre i Beatles. Anche Paolo e Alex hanno bisogno di un po' d'aiuto dai loro amici, cioè voi, quindi inviate codici, trucchi, mappe, soluzioni e tutto quello che vi passa per la testa. Ciao.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICKEY

LIVELLO 1-1

Non dimenticatevi di prendere queste mele. Si trasformano in proiettili micidiali se le lanciate contro i nemici.

Quando vi dondolate sulla liana diventate invincibili.

Il vostro primo incontro col nemico: un tronco diabolico.

Prendendo la stella, guadagnate energia.

LIVELLO 1-2

All'inizio di questa sezione trovate subito i due tronchi.

Se avete qualche giorno da perdere potete ondeggiarvi su questa liana per aumentare il vostro punteggio (piu o meno 95000 punti all'ora) e il vostro numero di vite (fino a un massimo di dieci).

Non perdete l'occasione di raccogliere questo sacchetto di mele ...

LIVELLO 1-3

Qualche foglia, come questa, si muove quando gli saltate sopra.

State attenti alle farfalle che si confondono con il fondo dello schermo.

Questa foglia vi porta verso una stella.

Sulle foglie degli alberi siete in compagnia di simpaticissimi ragni.

Ecco un'altra foglia movente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

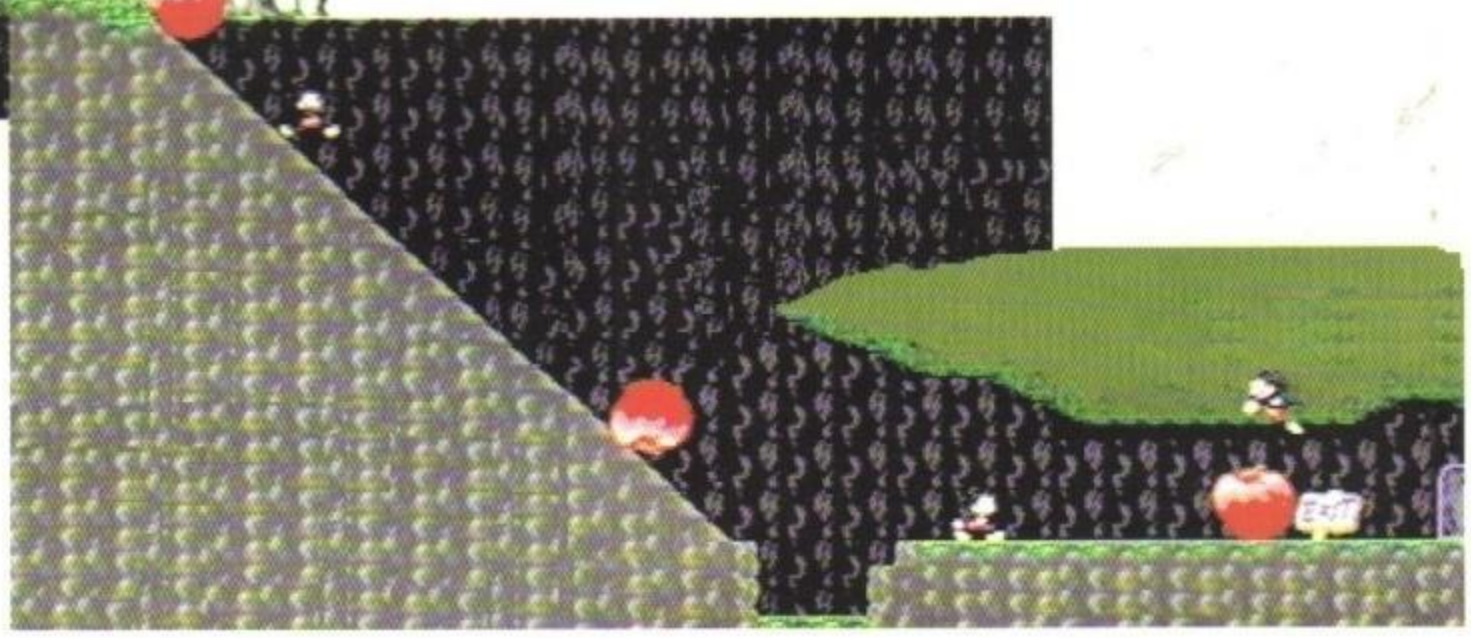
tulipani vi dimostrano la loro simpatia lancian-
lovi piccole gocce di veleno.

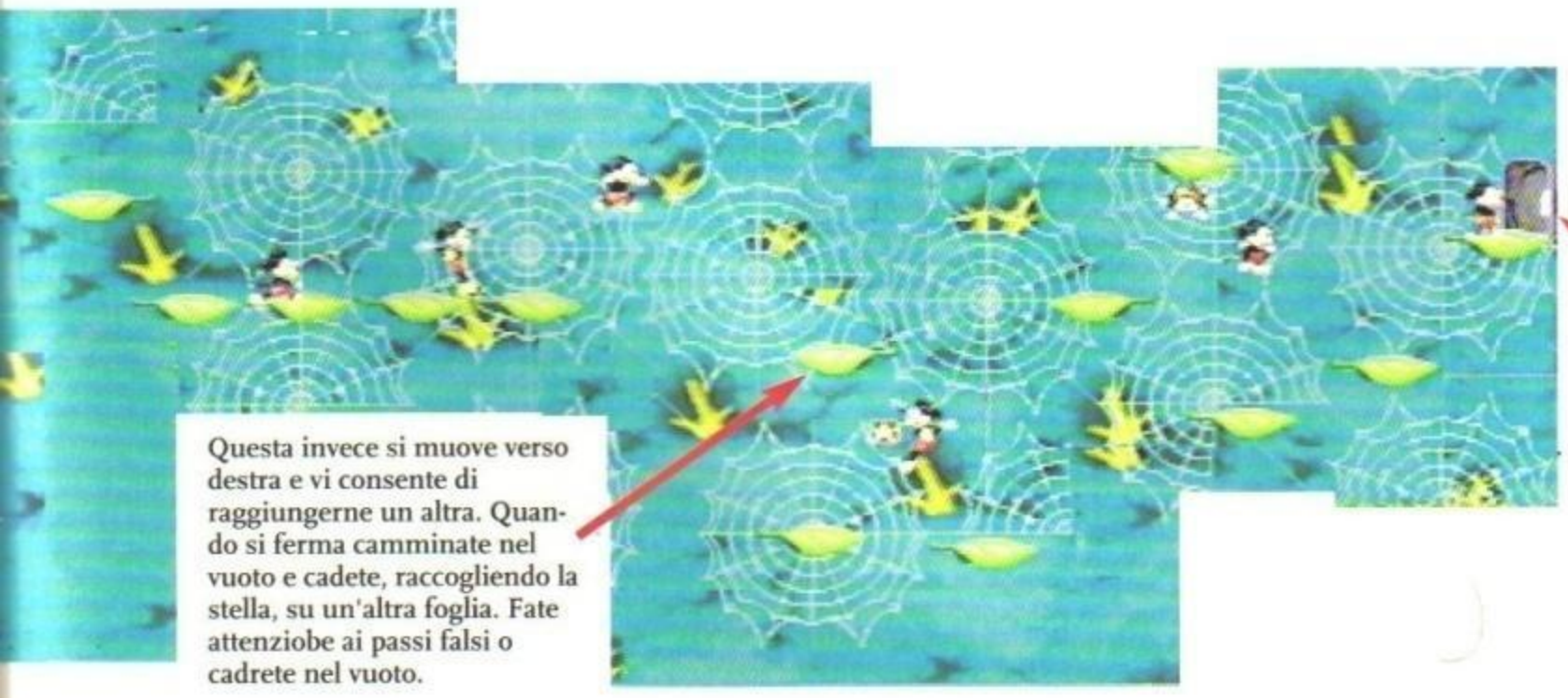
Lo schermo diventa nero e passate alla seconda sezione.

Ricordatevi che premendo il pulsante del salto una seconda volta potete schiacciare i vostri avversari risparmiando le mele.

State attenti a questa mela gigante, ultimo pericolo prima di cambiare livello, che aspetta solo un vostro piccolo errore per transformarvi in uno stupendo tapetto da mettere nella sala da pranzo.

... e questa vita supplementare.





Questa invece si muove verso destra e vi consente di raggiungerne un altra. Quando si ferma camminate nel vuoto e cadete, raccogliendo la stella, su un'altra foglia. Fate attenziobe ai passi falsi o cadrete nel vuoto.

Raggiungete l'uscita e potrete comminciare l'ultima sezione di questo livello.

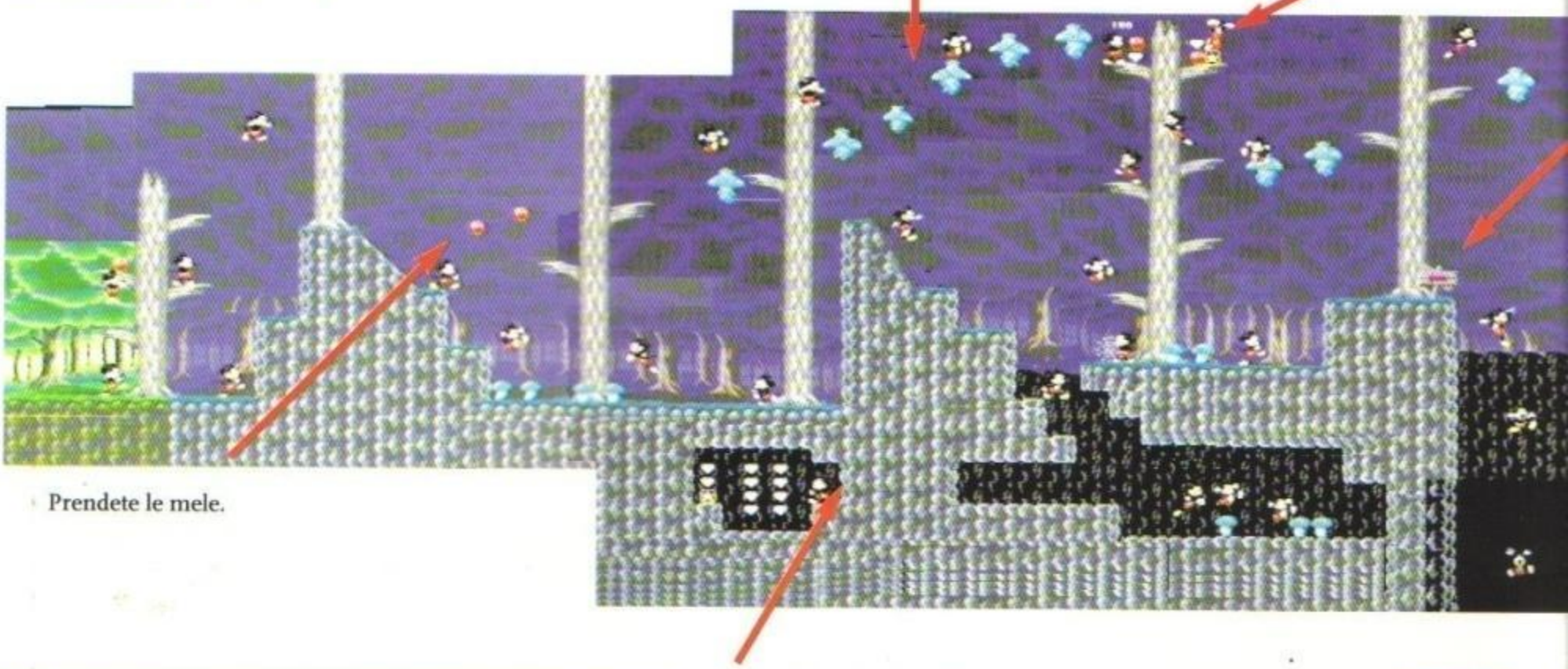
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICKEY MOUSE

LIVELLO 1-4

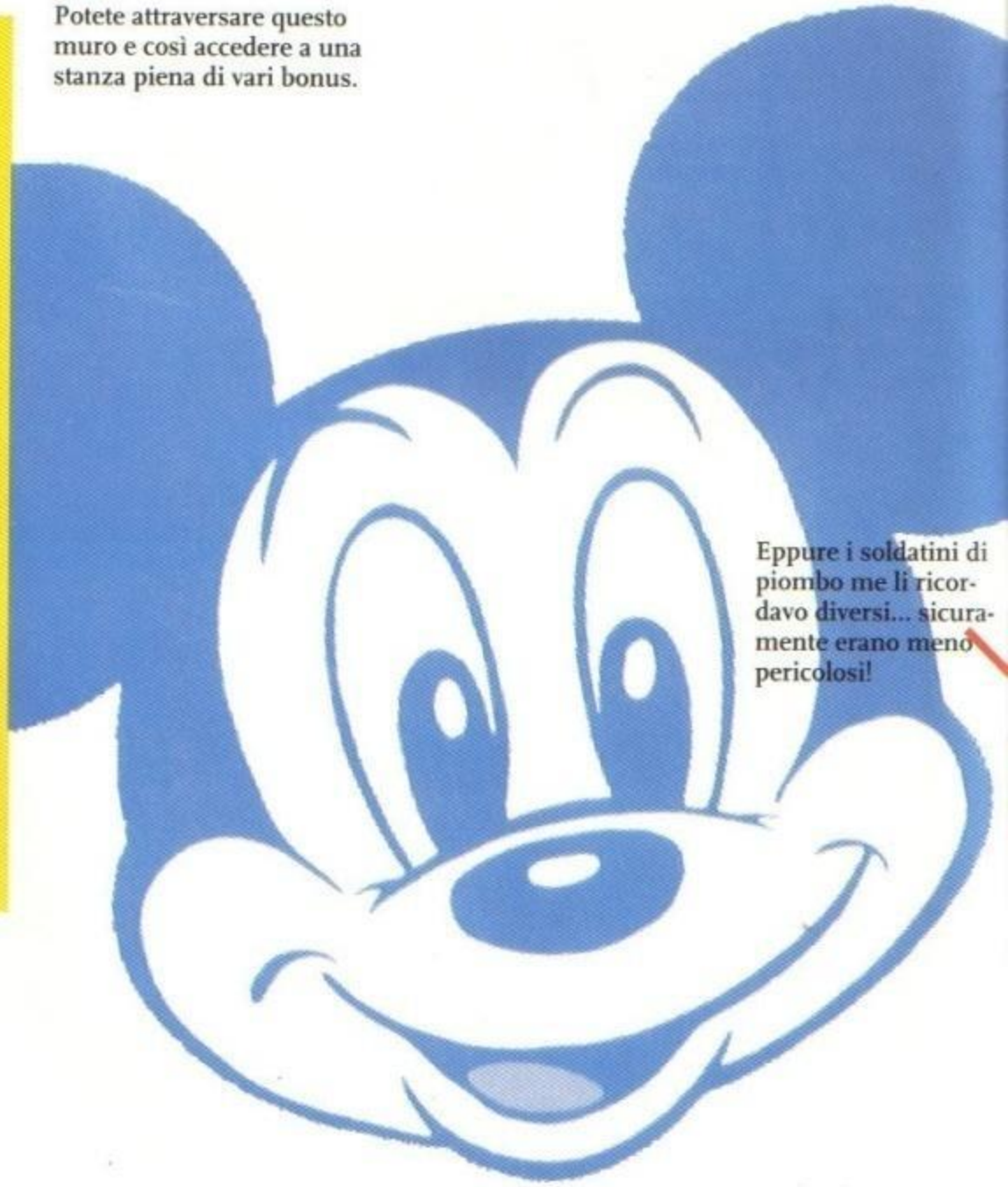


IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

Se volete uccidere il mostro senza usare le mele, evitatelo saltando, poi, quando si ferma, mettetevi in mezzo allo schermo...

...avete così abbastanza spazio per evitare le ghiande che cadono...

... e poi saltate in testa al guardiano. (Ripetete l'operazione fino alla sua distruzione.



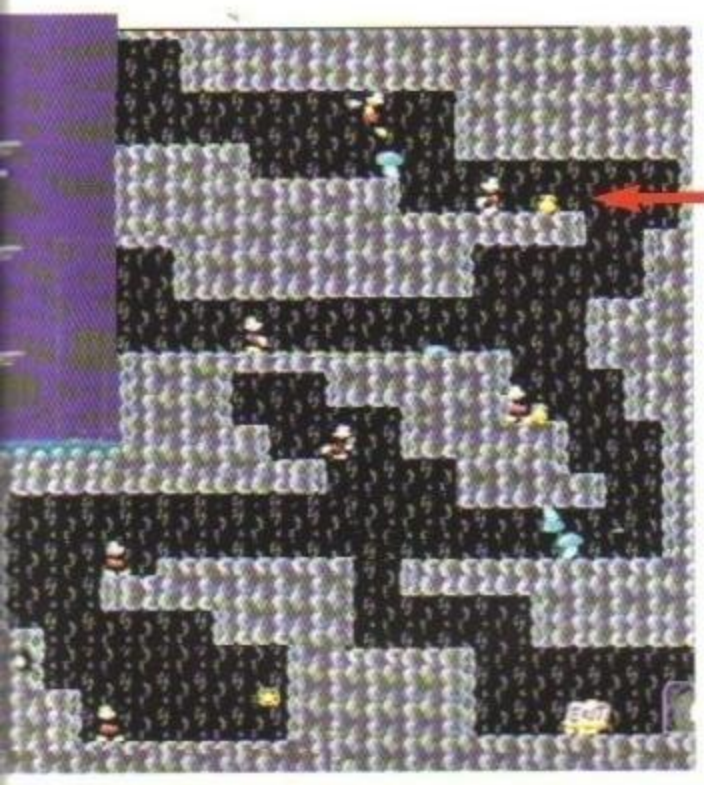
Eppure i soldatini di piombo me li ricordavo diversi... sicuramente erano meno pericolosi!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

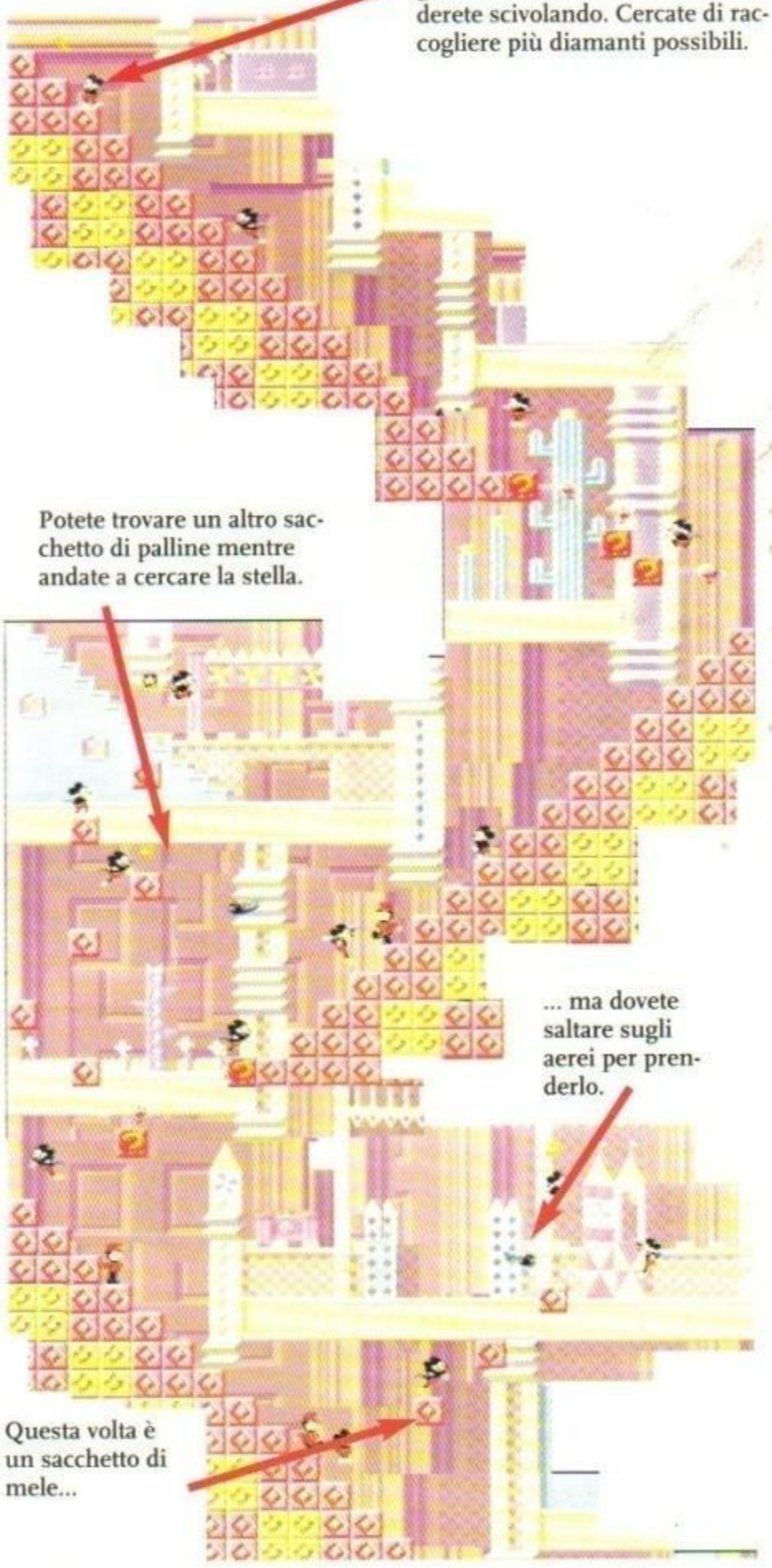
http://www.oldgamesitalia.net/

Anche se questo pannello vi indica di tornare in dietro, potete saltare. Potete anche usare i fantasmi più in alto per attraversare il fosso.



In queste gallerie potete raccogliere 3 sacchetti di mele, ma state attenti perché non potete portare più di 50 mele alla volta. Quindi se amministrate bene le munizioni e potete affrontare il guardiano di fine livello con 50 mele.

Quando avete preso la chiave, i gradini diventeranno lisci e scenderete scivolando. Cercate di raccogliere più diamanti possibili.



LIVELLO 2-1

Potete trovare un altro sacchetto di palline mentre andate a cercare la stella.

Esplorate ogni angolo di questo livello per trovare i vari bonus, come questa stella che bisogna andare a prendere saltando di blocco in blocco.

... ma dovete saltare sugli aerei per prenderlo.

State attenti alle teste a molla che vengono fuori delle scatole segnate con un punto di domanda.

Trovate la chiave che vi farà uscire da questo livello.

Questa volta è un sacchetto di mele...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICKEY MOUSE

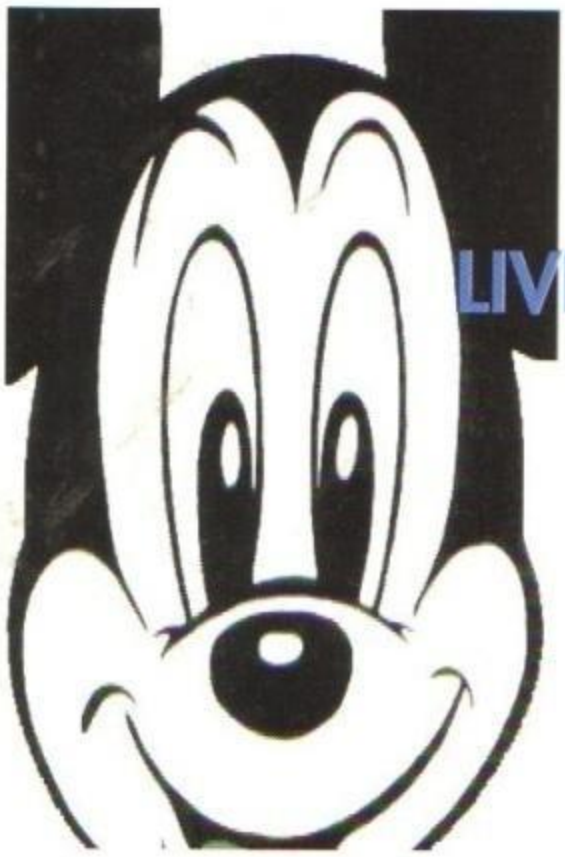
LIVELLO 2-2

I blocchi blu vanno su e giù. State attenti alle teste che scheggiano fuori. Sfruttate il vostro tempismo altrimenti la situazione diventa acida!.

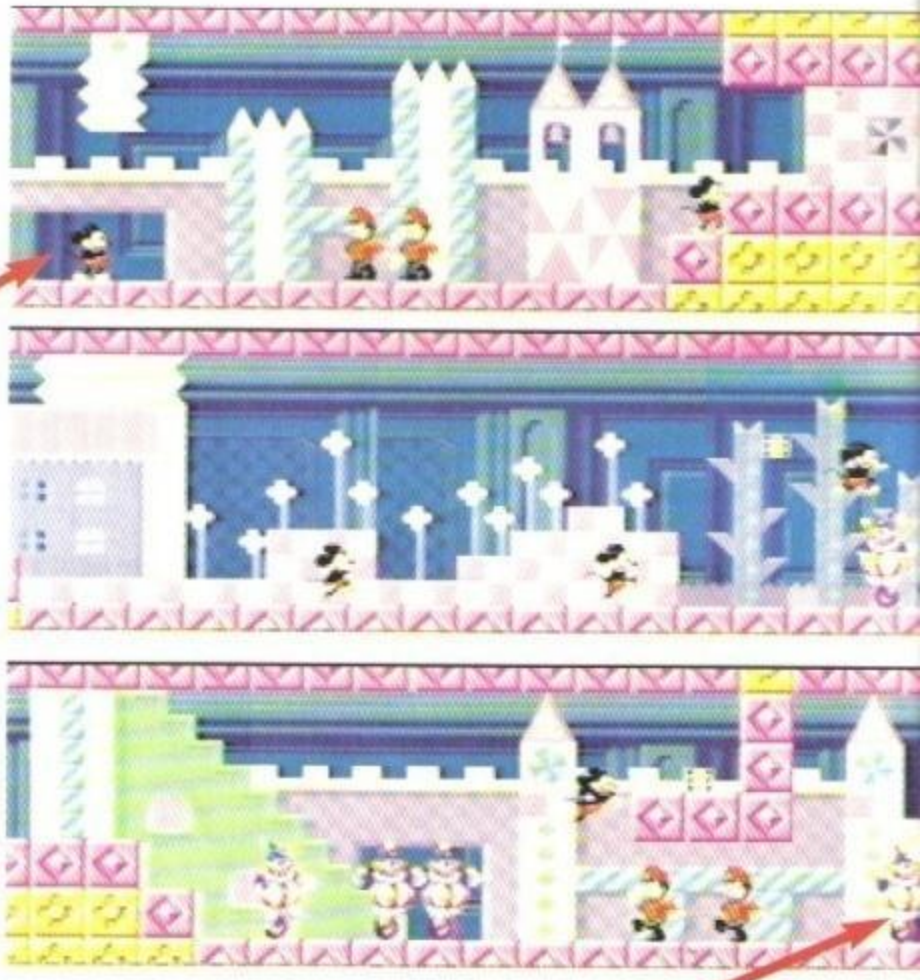
Potete trovare una stella nascosta in questo blocco. Tutti gli altri sono vuoti.

Se avete più di 22 mele, distruggete prima i blocchi e poi raccogliete il sacchetto.

Usate questa molla per salire sulla piattafo ma state attenti alla testa che scatta fuori a dom (eh, eh, eh... so' ironico!).



LIVELLO 2-3



Questo livello è davvero bizzarro. Pochi giochi si capovolgono, ancor meno fanno camminare il personaggio al contrario, ma penso che questo sia il solo che capovolge anche i fondali...

Questi clown cercheranno di colpirvi a tradimento...

IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

Contro il clown assassino, dovete stare nell'angolo a sinistra. Salterà attraverso lo schermo ma non riuscirà mai a colpirvi. E consigliato abbassarsi se non si vuole essere presi a pugni.
Dopo avere cercato di colpirvi con il suo pugno, salteranno fuori quattro molle (Non preoccupatevi, non possono ferirvi). Quando atterranno, dovete usarle per saltare sulla testa del clown. Dopo averlo colpito, dovete raggiungere al più presto l'angolo sinistro se non volete essere schiacciati. Ripetete questa operazione fino alla sua morte.

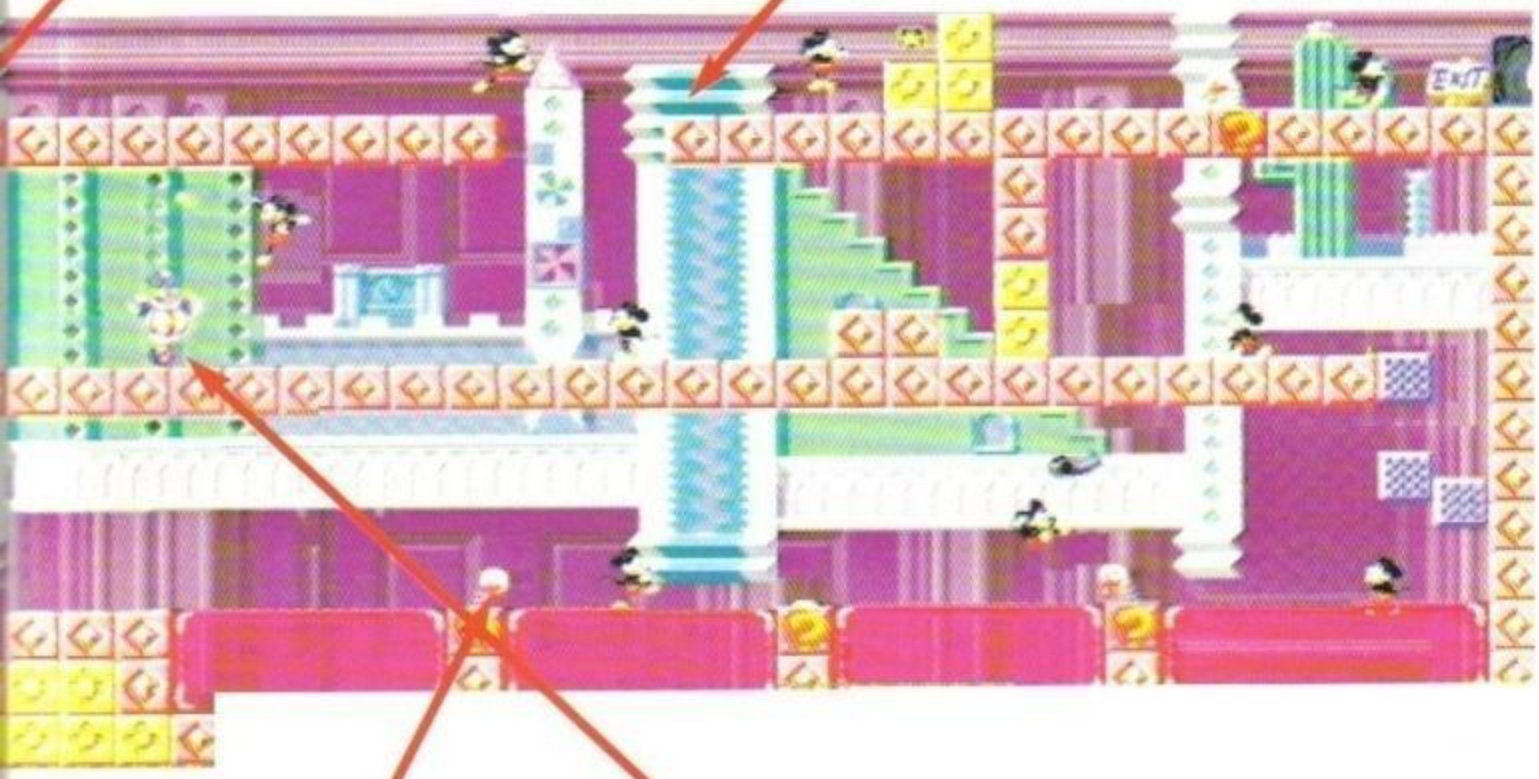
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Saltate attraverso il muro e distruggete i blocchi, dopo di ché sciuncatevi i bonus.

Un altro salto da fare e un'ultima testa da evitare prima dell'uscita.

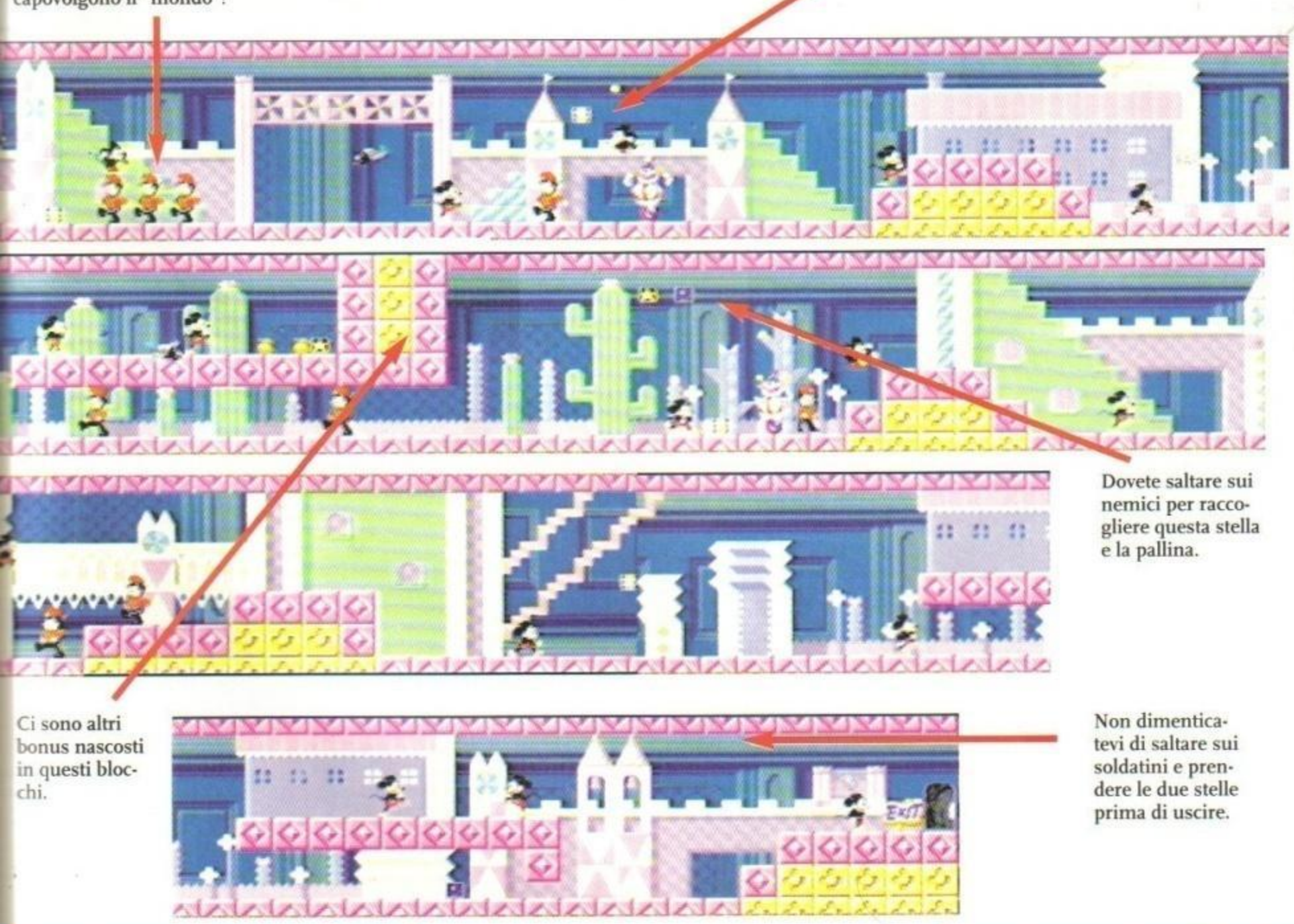


Continuate a saltare per non sprofondare nella gelatina.

Ecco Bobo il Clown giocoliere, su una motocicletta. Uccidetelo per mandare la sua bici contro i soldatini , farete più punti.

L'utilità di questi interruttori e che, mentre si capovolge lo schermo, ogni nemico viene distrutto. Questo vi è molto utile quando arrivano i clown.

... e questi sono gli interruttori che capovolgono il "mondo"!



Dovete saltare sui nemici per raccogliere questa stella e la pallina.

Ci sono altri bonus nascosti in questi blocchi.

Non dimenticatevi di saltare sui soldatini e prendere le due stelle prima di uscire.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO 2

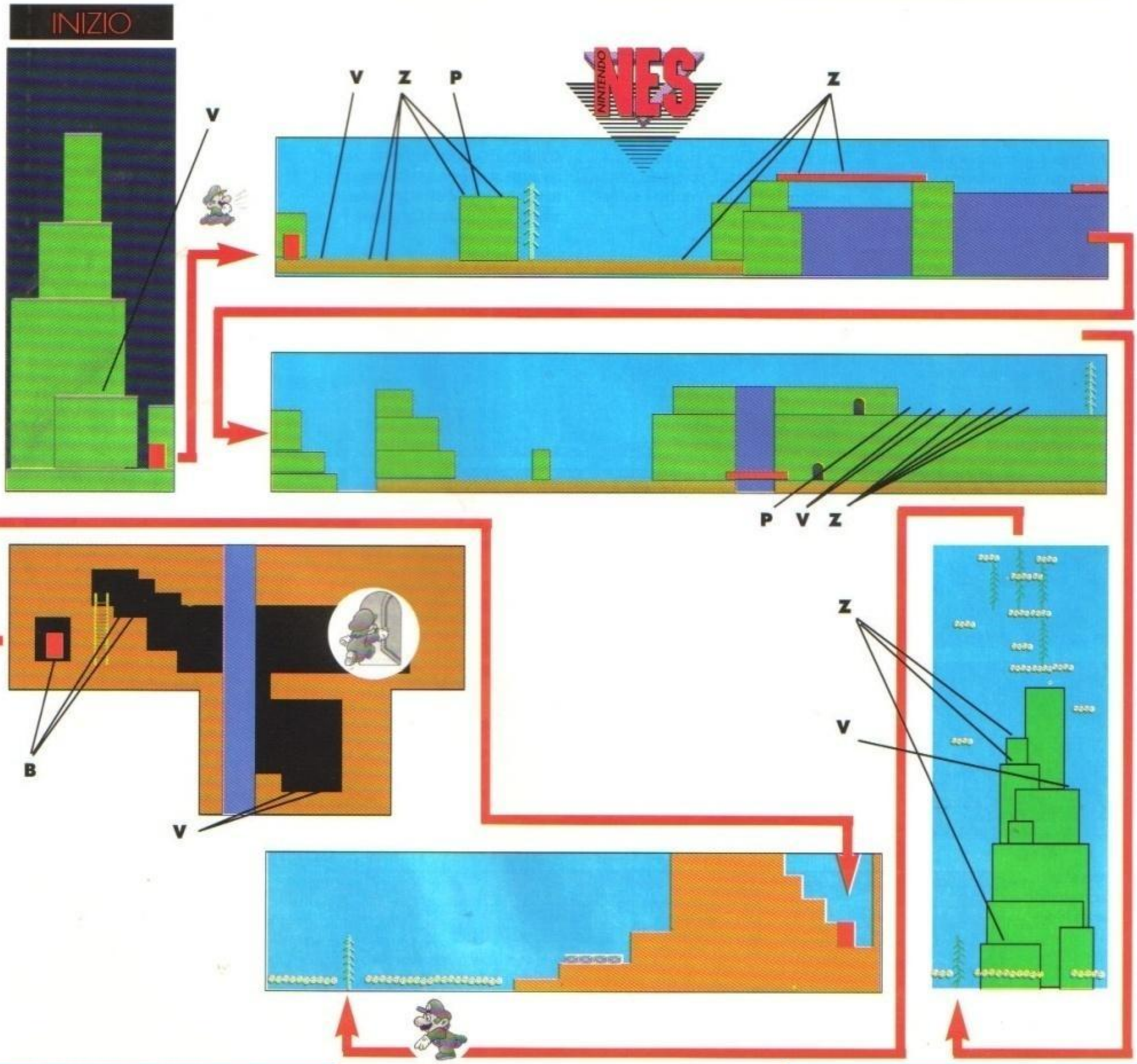
1° MONDO

POWER UP

Nel primo mondo segreto che incontrerete, vi aspetta un Fungo Power-Up che aumenterà il vostro coraggio. Cercate l'hoopester! Può danneggiarvi, però con un po' di abilità potrete saltarci sopra e scroccare un passaggio.

COLPITE BIRDO

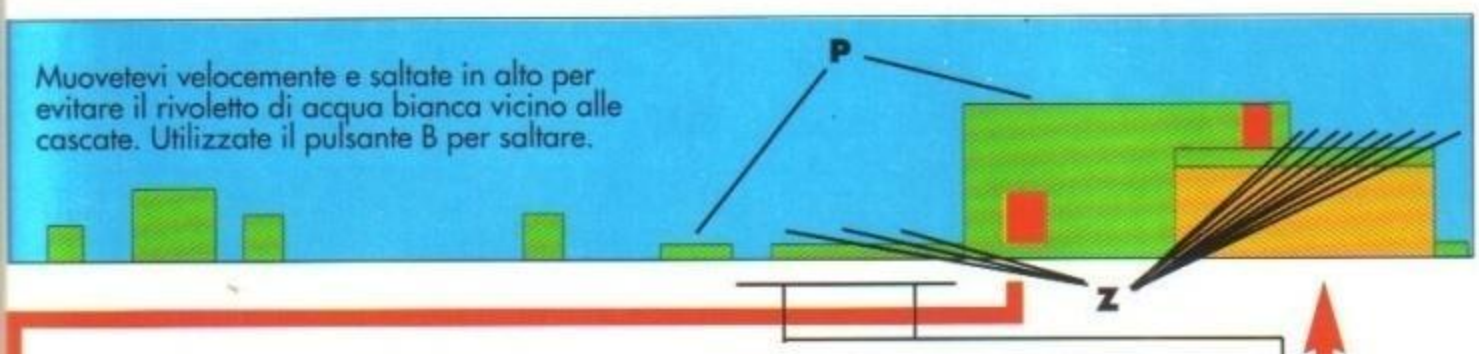
Eliminate questo bizzarro volatile con il suo stesso gioco. Prima prendete le uova che vi lancia. Quindi rifugiatevi sotto i gradini di pietra e aspettate l'occasione buona per colpirlo. Tre colpi a segno ed è fatta.

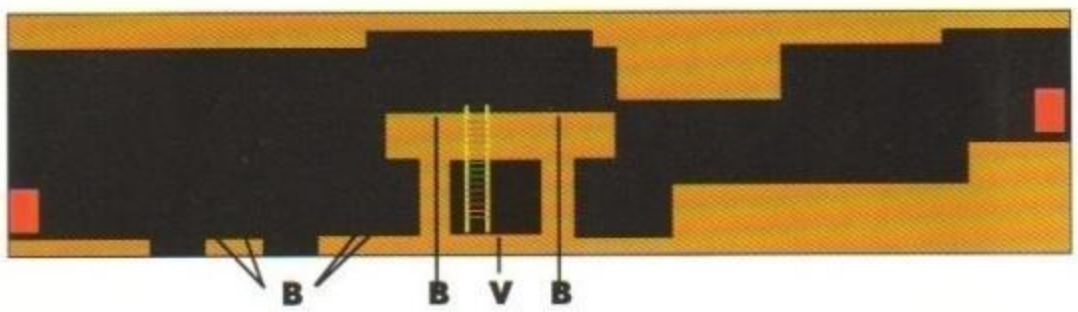


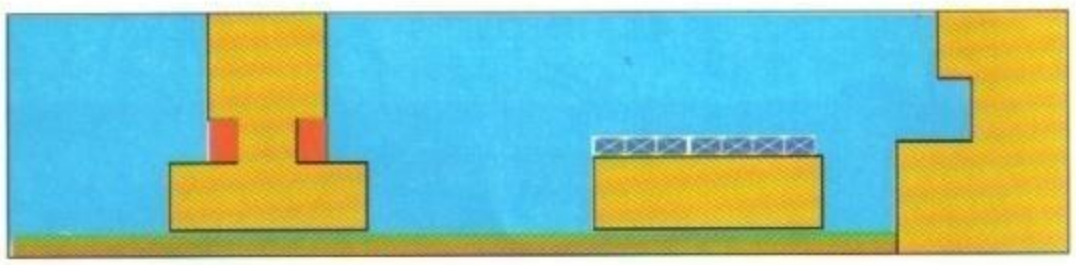
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





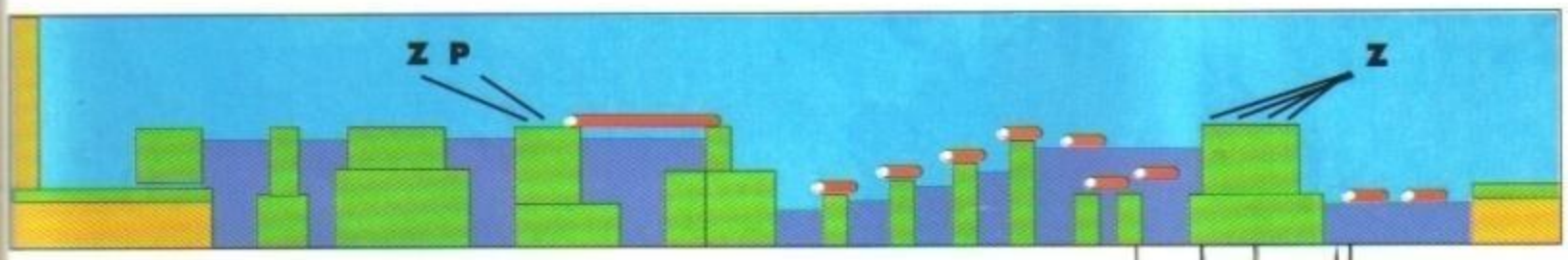


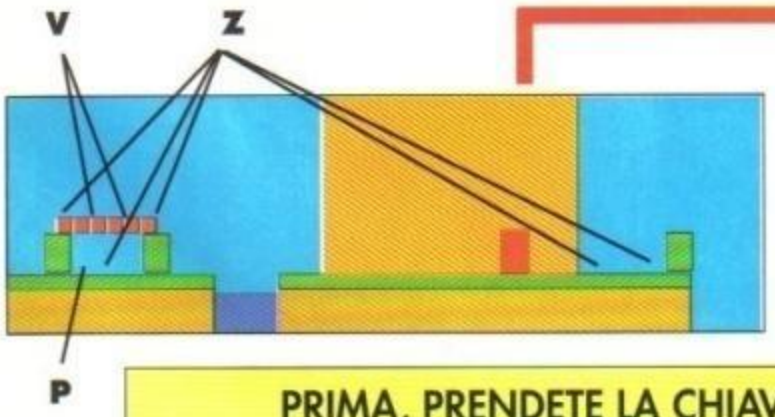
LEGENDA

VITA EXTRA	X
GUSCIO DI TARTARUGA	T
VERDURA	V
VERDURA MARCIA	Z
BOMBA	B
BOB-OMBA	BB
POZIONE	P
RAZZO	R

DATE UN'OCCHIATA NEI VASI

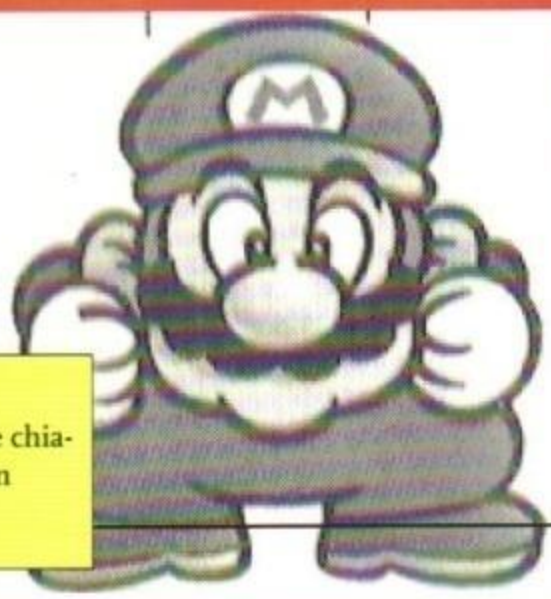
Non sono vasi normali! In quello di destra troverete la chiave per vincere. Infatti apre la porta per arrivare a un Fungo - se utilizzate la pozione quando arrivate nel subspazio tra i due vasi.
Saltate sulla testa del vostro avversario. Prendetelo e lanciatelo fuori dal tappeto. Quindi fatevi un giretto con il mezzo di Alì Babà.

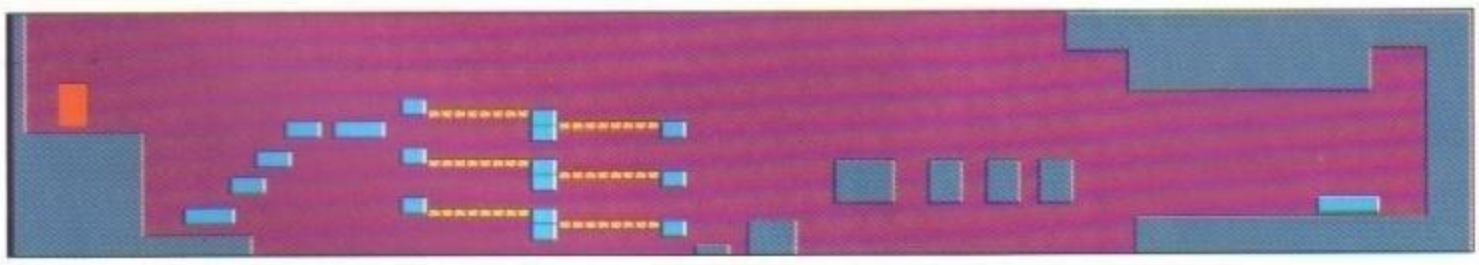


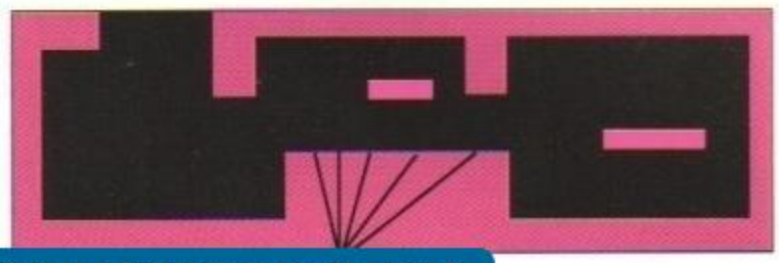


PRIMA, PRENDETE LA CHIAVE!

Raggiungete la parte alta della sezione e prendete tutte le chiavi. Quindi scendete rifacendo la stessa strada di prima. In fondo alla stanza si trova una porta chiusa, cercatela!







WARP PER IL LIVELLO 4

Prendete la pozione alla fine del livello e utilizzatela. Quindi immergetevi nel vaso e... warpate!

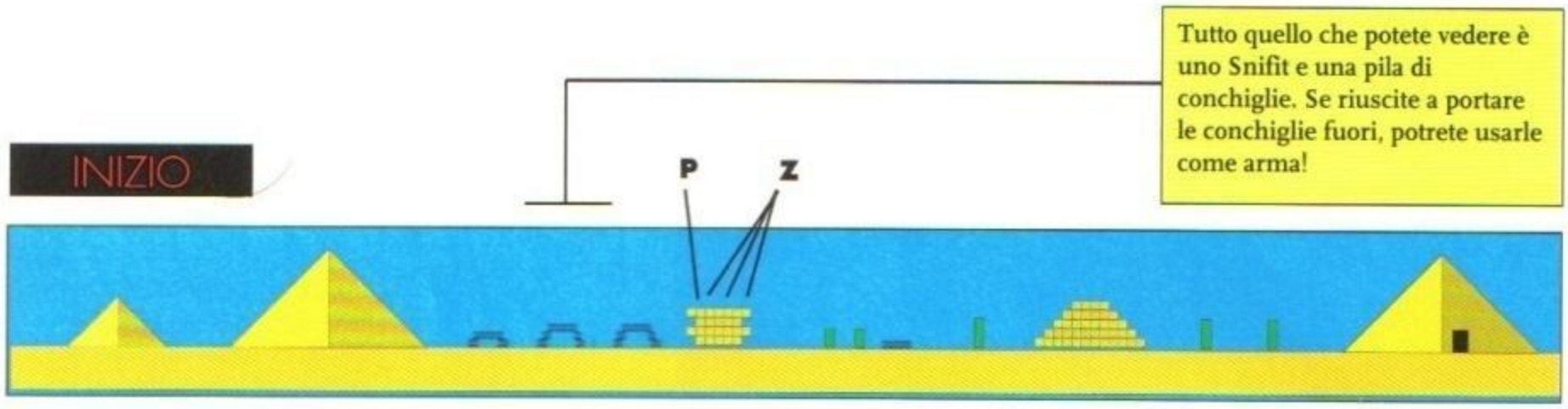
http://www.oldgamesitalia.net/

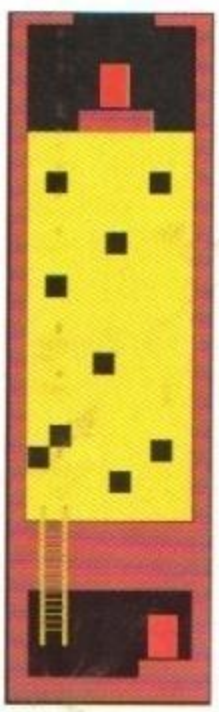
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

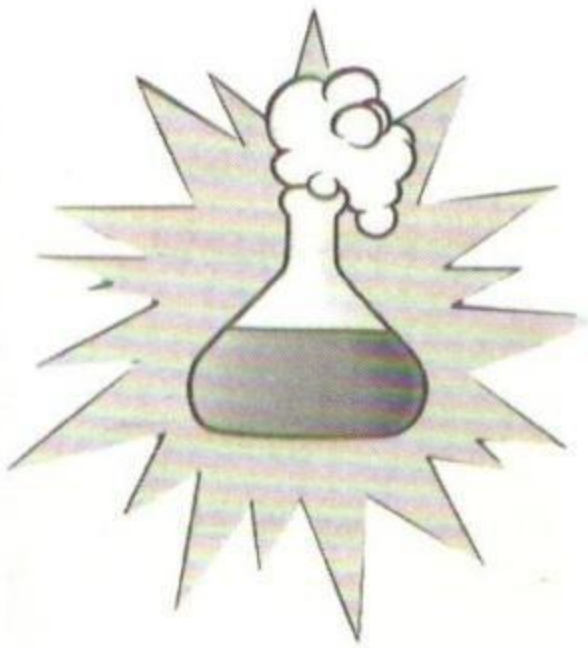
2° MONDO

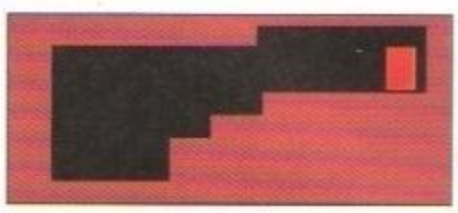
Tutto quello che potete vedere è uno Snifit e una pila di conchiglie. Se riuscite a portare le conchiglie fuori, potrete usarle come arma!

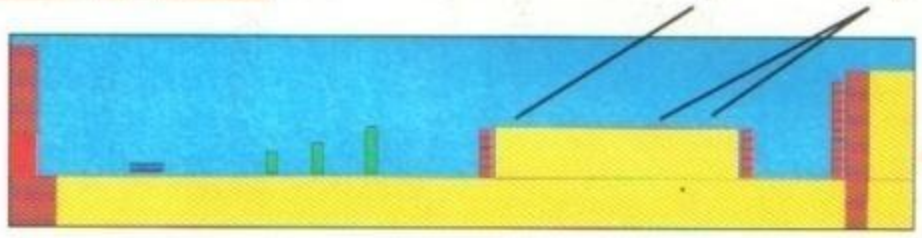




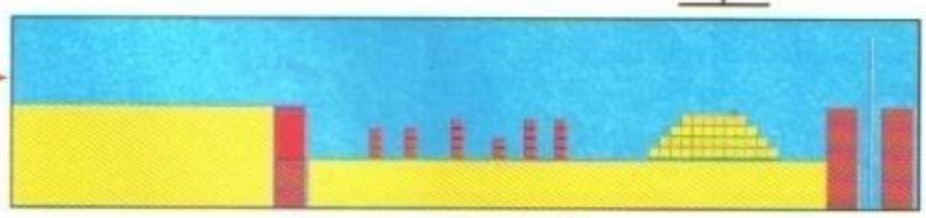
GUARDATEVI LE SPALLE!
Birdo è tornato, e con lui anche quelle pesanti uova... Ricordatevi della lezione imparata prima, e lanciategli i suoi stessi colpi. Occhio a non finire nell'abisso!



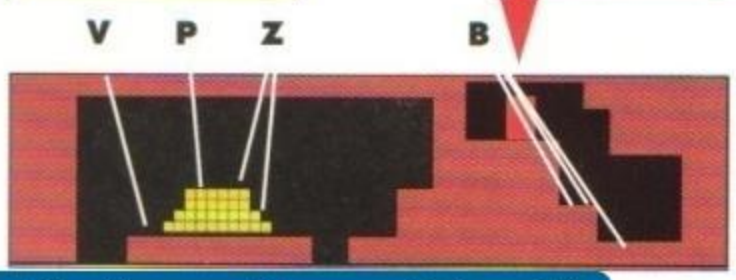


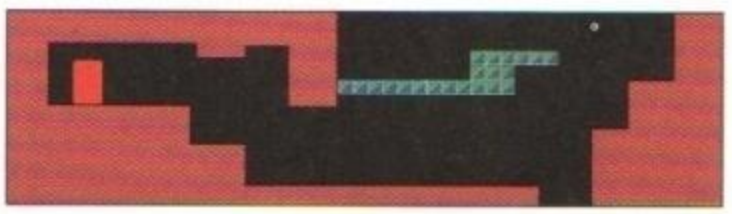


UTILIZZATE I BLOCCHI DELLA STANZA DEI FUNGHI!
Ecco un altro personaggio che ha deciso che il mondo è troppo piccolo per tutti e due... Per eliminarlo, basta fargli cadere addosso i blocchi di Fungo.



Due Panser sono qui di guardia, aspettando solo di blastarvi via con il loro colpi fiammeggianti. Cercate qualcosa che possa raffreddare i loro bollenti spiriti... o semplicemente datevela a gambe.

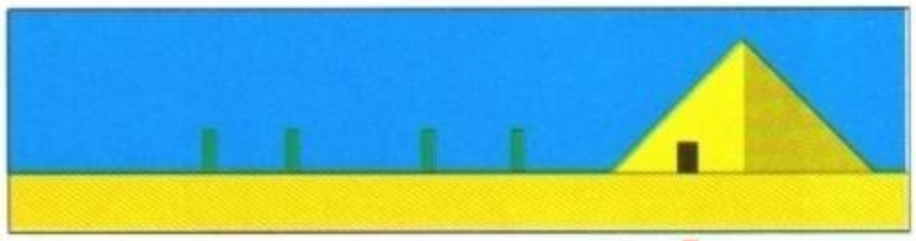


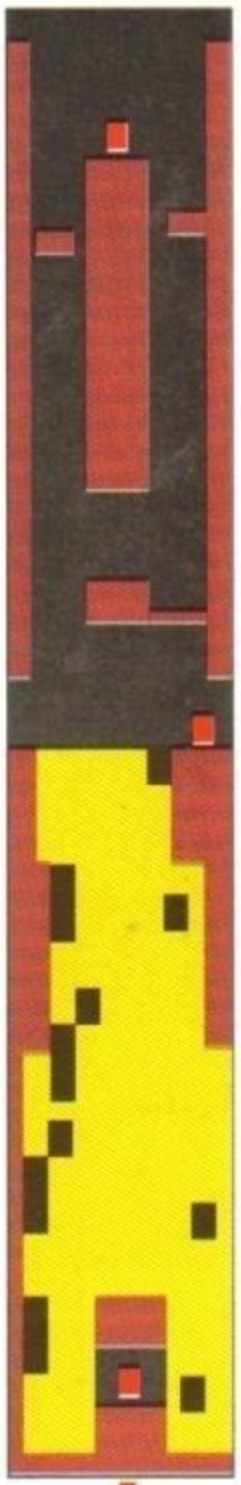


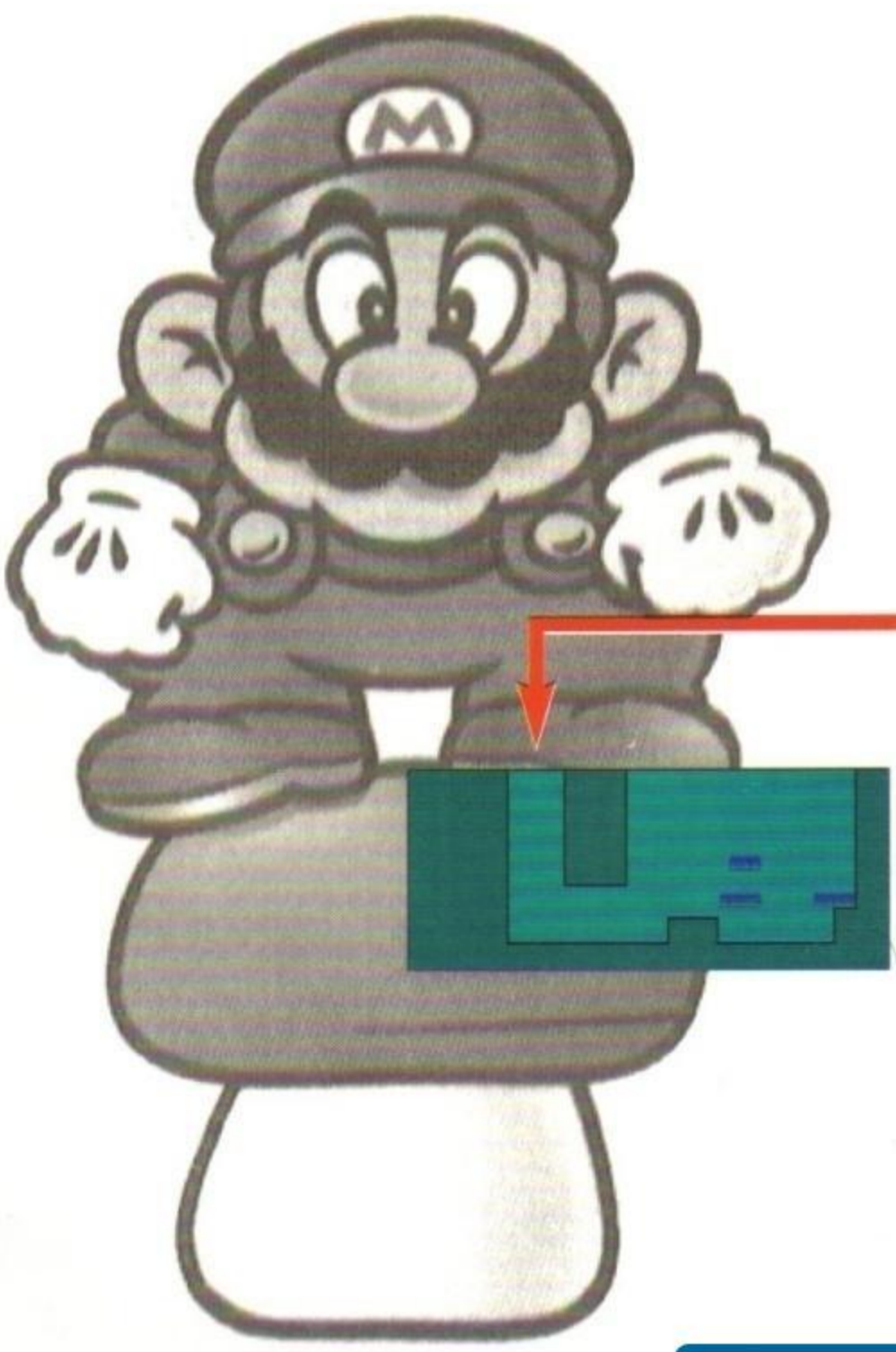
http://www.oldgamesitalia.net/

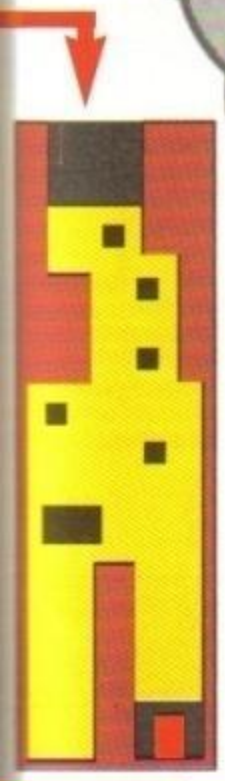
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









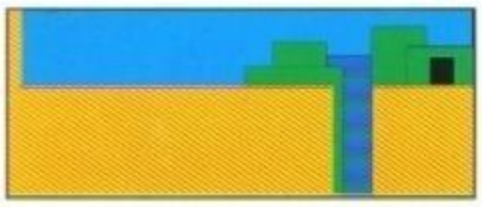
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

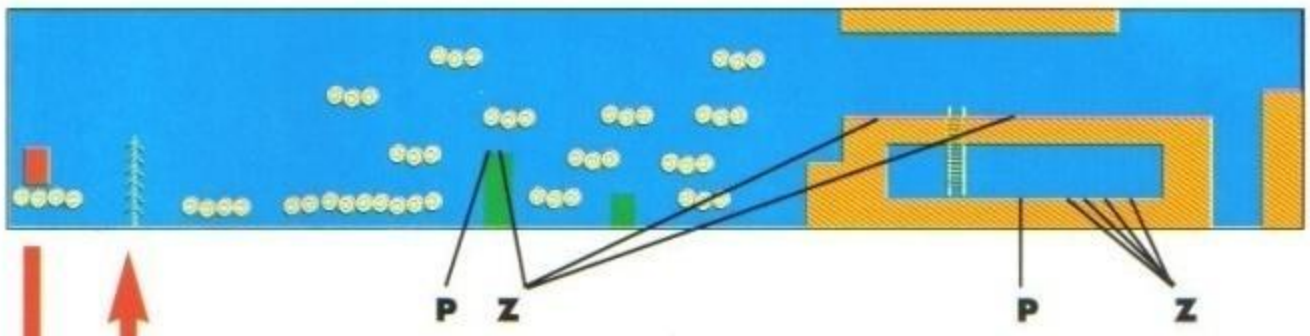
http://www.oldgamesitalia.net/

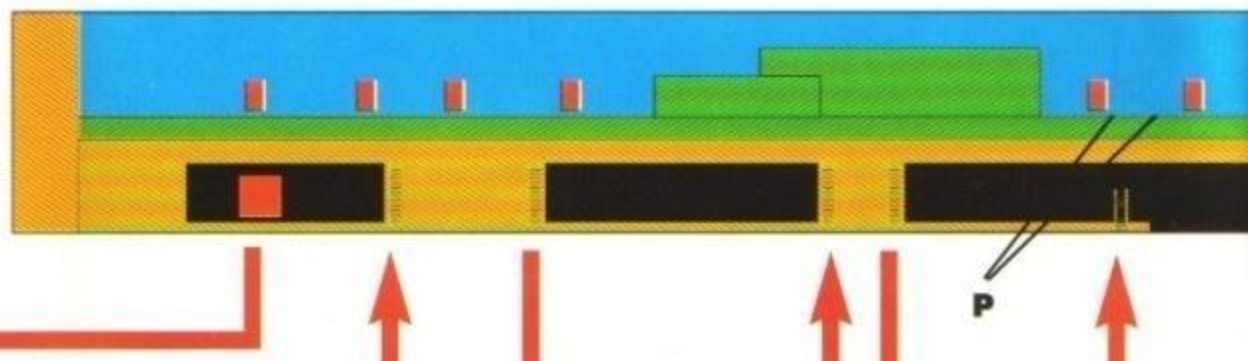
3° MONDO

INIZIO



Gettate il Pidgit di nuovo giù dal tappeto volante. Quindi prendete le redini e fatevi un bel giretto verso l'alto.



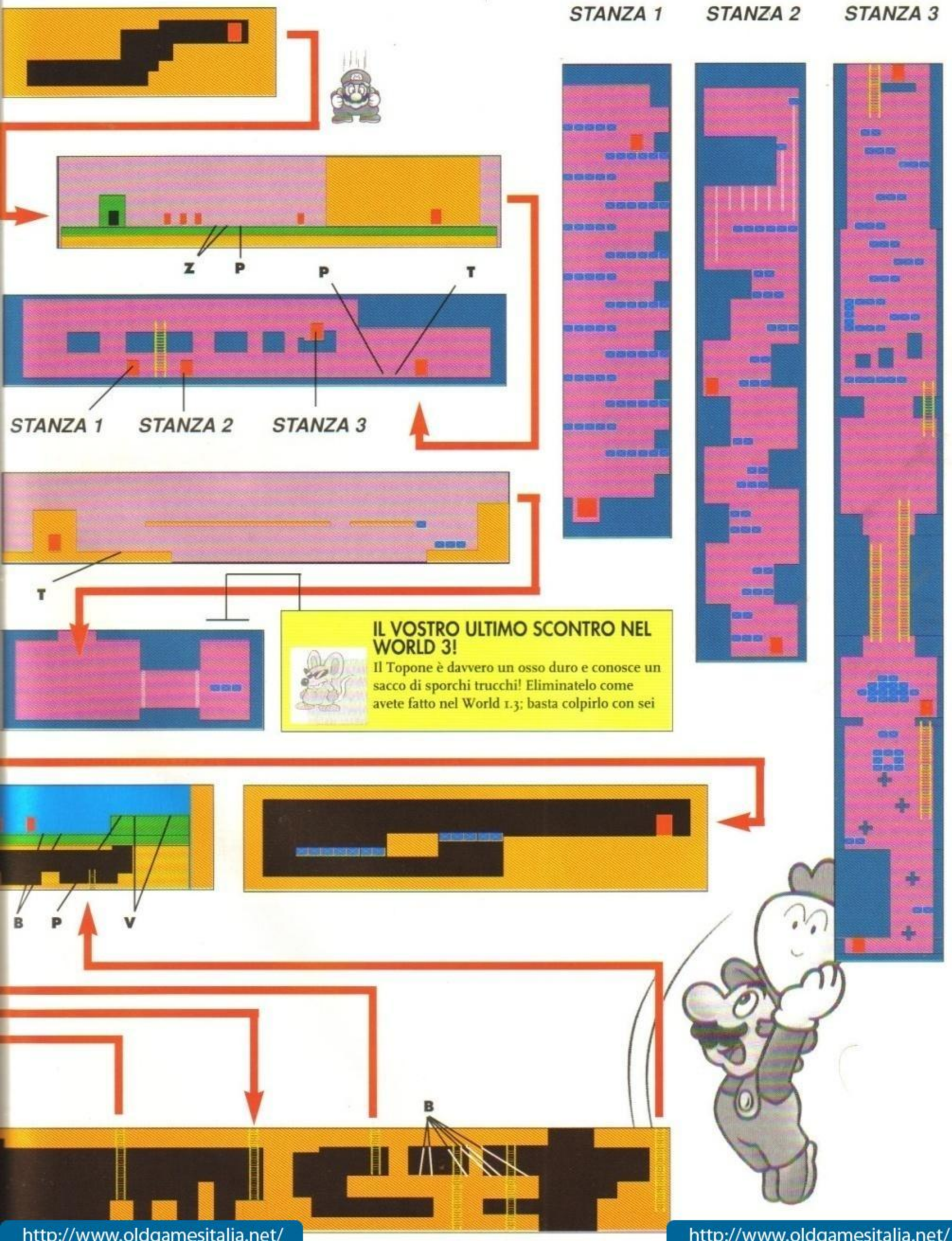


Utilizzate la pozione per entrare nel sub-spazio. Quindi entrate nel vaso per warpare fino al livello 5.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL VOSTRO ULTIMO SCONTRO NEL WORLD 3!

Il Topone è davvero un osso duro e conosce un sacco di sporchi trucchi! Eliminatelo come avete fatto nel World 1.3; basta colpirlo con sei

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO NES

NINTENDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Eccovi come iniziare dal livello che volete con ben 10 tartarughe ninja. Nello schermo dei titoli, premete B, A, B, A, Su, Giù, B, A, Sinistra, Destra, B, A e Start. Appariranno la scritta "Stage Select" - basterà utilizzare il joypad per scegliere il livello da cui partire.

DOUBLE DRAGON II

Come ottenere qualche continue? Se avete già raggiunto i seguenti livelli, non dovrete preoccuparvi!
Livello 1-3: Sul joypad 1
Premete in Su, Destra, Giù, Destra, A, B.
Livello 4-6: Come sopra
Premete Su, Giù, Sinistra, Destra, B, A.
Livello 7-9: Sul joypad 2
A, A, B, B, Giù, Su, Destra, Sinistra.

GRADIUS

Per continuare una partita dopo aver perso l'ultima byte di vita, premete:
Giù, Alto, B,A, B, A, B, A, B, A, e START.

LIFE FORCE

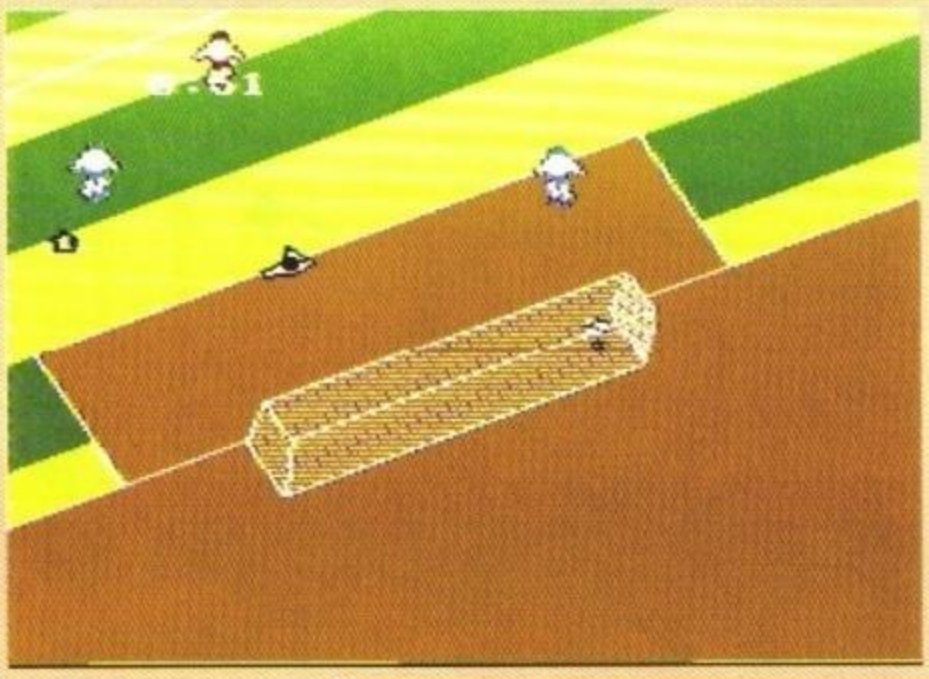
Potevamo stupirvi con effetti speciali, invece vi diremo come inziare Life Force con 30 vite:
Appena appare lo schermo di presentazione, premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A e START sul Joypad (e dove se no?, ndAlex). Funziona anche con due giocatori (wow!).
Se poi state giocando con il fratellino rompiscatole, che oltre a esistere, gioca meglio di voi e rimanete senza vite mentre lui è ancora illeso, premete i pulsanti A e B insieme: gli ruberete un

SWORD MASTER

Dopo aver letto questo trafiletto potrete avere infiniti Continue: nello schermo dei titoli, tenendo premuti Giù e Select, premete START per iniziare la partita. Quando avrete finito la scorta standard di 5 crediti per il continue, apparirà la scritta Free Play, e potrete continuare la vostra avventura illimitatamente.

GOAL!

Volete arrivare alle finali senza dover faticare troppo? Allora inserite queste password!
Algeria CTXAREZCGPLOPEOB
Argentina JTXAREZCGXIKLUEL
Belgio ATXAREZCGRHFOEOB
Brasile ITXAREZCGPIGKCMB
Danimarca ITXAREZCGVIGKWIL
Inghilterra JTXAREZCGZLGKUGJ
Francia ETXAREZCGAISKWHJ
Olanda QTXAREZCGWLUOUGJ
Italia (ale-oo) DTXAREZCGAHKLUIL
Giappone PTXAREZCGXMKLWIJ
Polonia ATXAREZCGUMJPCTD
Spagna DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguay ITXAREZCGULGKESB
USA HTXAREZCGWHKLWEJ
URSS ZTXAREZCGOHGOERB
Germania LTXAREZCGTMGOCRD



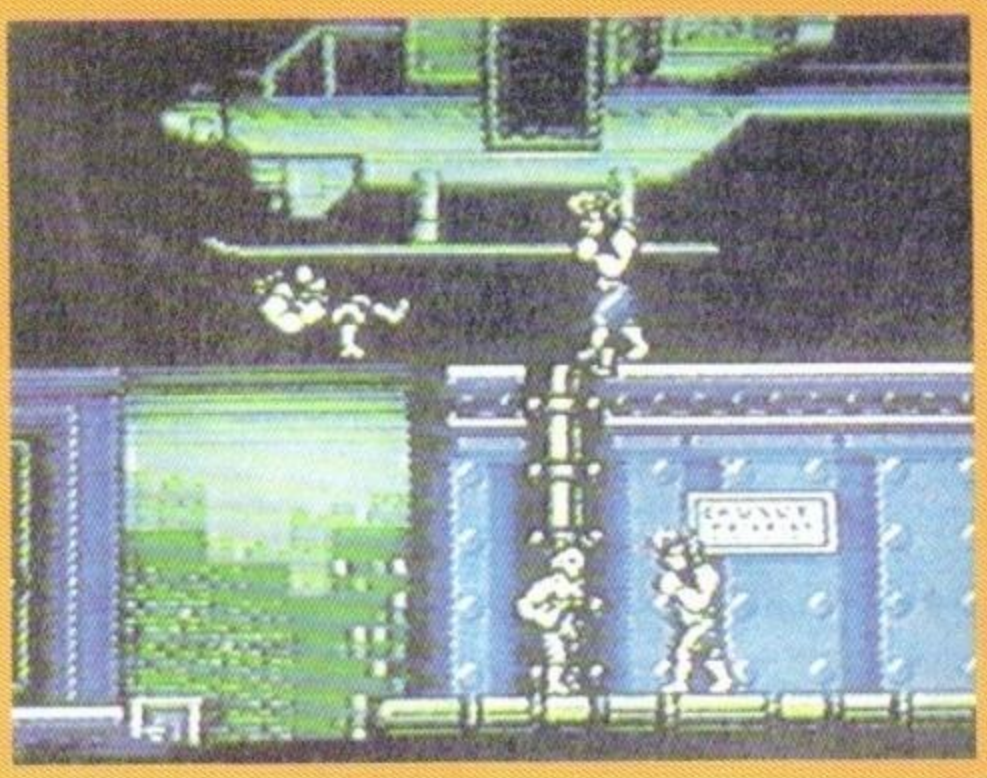
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA SU:

DOUBLE DRAGON II



Ovvero come pestare, rompere, picchiare, scannare, distruggere, affettare, omogeinizzare, accoltellare, scazzottare gli avversari...

Non è poi tanto semplice picchiare per bene i nemici che incontrerete in Double Dragon II. Dovrete possedere tecnica, coraggio, astuzia: quindi venite qui in redazione con scopa e strofinaccio e con la destra mettete la cera, con la sinistra toglietela.
Poi leggete questa piccola guida, oppure comprate un bel kalashnikov.

LE VOSTRE ARMI
Eccoci alle Mosse Semplici. Il mitico Paolo ci insegnerà come spezzare le rotule utilizzando dei semplici colpi che trasformano le mani in veri killer.
- Cartone standard, o pugno. Niente di particolare, basta premere il pulsante giusto e la direzione appropriata.
- Uppercut. È automatico, quando randellate con due o tre pugni in sequenza uno stesso nemico. Fa un po' più male del pugno semplice.
- Calcio all'indietro o "alla dentiera". Ottimo quando vi attaccano alla spalle. Il marranno in questione avrà bisogno di qualche punto prima di poter tornare in azione. Premete il pulsante d'attacco più la direzione opposta a quella del senso di marcia (capirete, sono fresco di patente...).
- Calcio Saltato. È una delle tecniche più importanti: potrebbe salvarvi qualche osso un giorno o l'altro. Premete A&B per saltare, più il pulsante d'attacco per rompere il naso al cattivone.
- La Mossa del Dentista. È quella più redditizia, economicamente parlando: infatti grazie ad una speciale convenzione, se manderete qualche malvivente dal vostro dentista di fiducia, potrete beneficiare di una percentuale. Questa tecnica si basa sul prendere l'avversario per i capelli; basta colpire l'avversario un paio di volte, per poi prenderlo premendo il pad verso di lui.
A questo punto potrete:
1) Far assaggiare ala mascella del nemico il gusto del vostro ginocchio. Molto interessante, specie perchè mangerà il famoso budino acido della nonna per i successivi tre anni. Premete semplicemente il pulsante d'attacco.
2) Pestargli la nuca fino a quando non da segni di cedimento - vi consigliamo di ricoprire la parte interessata (il vostro gomito) con una ginocchiera per attuire in parte il colpo. Premere A&D.
3) Premendo U&A completerete la vostra mossa facendo far un bel voletto all'avversario. Mal di testa assicurato!
4) Altro metodo per finire la mossa se vi siete stufati di colpire sempre la stessa zona: premete B&A per un altro tipo di volo.

QUALCHE COLPO
UN PO' PIÙ POTENTE
Okkei, avete imparato le basi della difesa personale: ora tocca al nostro Alex insegnarvi le tecniche più difficili, che vi permetteranno di conquistare un posto a sedere sulla metropolitana milanese senza correre troppi rischi.
- Calcio circolare alto. Divertente, divertente... Ottimo, specie se siete circondati dai nemici, avendo alle spalle un dirupo con in fondo dei doberman. Premete A&B per saltare, e poi lasciate uno dei due pulsanti. Se sincronizzate bene i movimenti, vedrete denti e mascelle volare.
- Super Uppercut. Ahi, ahi, questo colpo me lo ha insegnato AlkRoss quando non gli ho portato i file in tempo. È una delle mosse più potenti di Double Dragon II e della Redazione, quindi cercate di imparla bene, specie se passate per via Aosta, 2. Potrete usarla solo se siete accovacciati, o appena dopo aver saltato, premendo il solito pulsante d'attacco.
- Super Calcio Volante: No, non è la nuova formazione del Milan, è semplicemente uno di quei calci che hanno l'effetto dalla dinamite (come quelli che tirava a mia ragazza, solo che erano un po' più bassi). Anche questa mossa deve iniziare da una posizione accovacciata: l'ideale è fare un salto e poi premere entrambi i pulsanti d'attacco, insieme alla direzione in cui vi aspetta il nemico. Ottimo per i nemici più grossi.

ALTRE ARMI...
Ecco l'angolo curato da Random, noto collezionatore di coltelli e shuriken (capirete, con tutto quello che gli hanno tirato dietro...).

- Frusta: Non fa poi tanto male, quindi consideratela più una curiosità che una vera arma. Dopotutto solo l'inimitabile Indy sa come usarla efficacemente.
- Catena: Simile alla frusta, solo un po' più efficiente.
- Sbarra di Acciaio Inox: L'ideale, se volete aprirvi la strada tra la folla di Corso Vittorio Emanuele il sabato pomeriggio. Dovrete metterci un po' per pulirla dal sangue, ma a parte questo è la mia favorita. Potete anche lanciarla, premendo il pulsante d'attacco opposto alla direzione in cui volete scagliarla (basta prendere qualche appunto).
- Coltello: Non molto efficiente, ma arriva lontano. Vi conviene usarlo quando un avversario ha qualcosa in mano e non volete che lo utilizzi.
- Granata: Mi ricorda i bei tempi in cui mi divertivo a far saltare in aria le formiche nel vaso di mia madre, soprattutto per le botte della mamma. Occhio perché possono esplodervi in mano.
- Bombe Incendiare: qui andiamo su scala industriale, e potrete vedere i pezzi di nemici arrivare sopra i soffitti. Attenzione perché insieme ai loro potrebbe trovarsi qualcosa di vostro...
- Boomerang e Shuriken: Non potrete utilizzarli, quindi cercate almeno di evitarli!

http://www.oldgamesitalia.net/

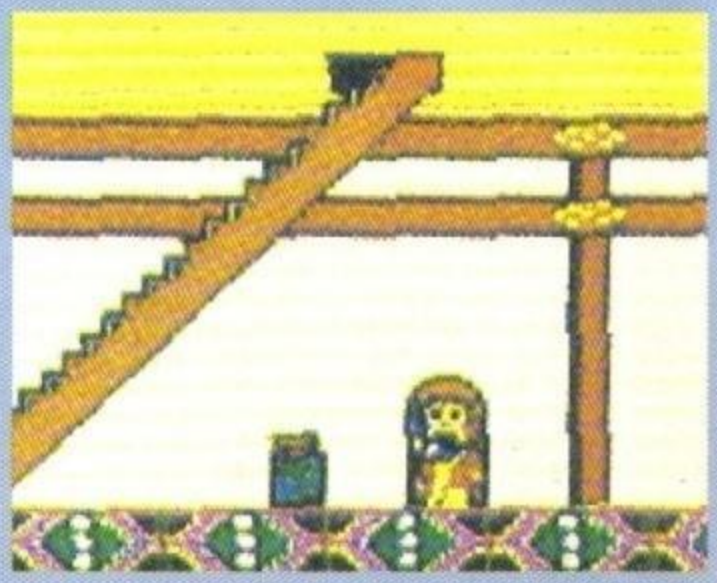
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Questa piccola guida vi permetterà di trovare gli otto pezzi che compongono la mappa che permetterà a Alex di scappare dal castello:
1) Camera del Papà: dovrete entrare più di una volta prima di trovare il vero pezzo di mappa!
2) Cucina: date un'occhiata nel cestino!
3) Stanza di Mary: parlate con James al quarto piano e fate il test di Mary. Dovrete rispondere correttamente a più di otto domande per passarlo - ma se ce la fate, avrete il terzo pezzo della mappa!
4) Stanza della cameriera: fate i nomi di sei cameriere!
5) Orologio Digitale: controllate la parte posteriore dell'orologio del terzo piano. È necessaria una piccola scala...
6) Stanza di James: quando entrerete in questa stanza dopo aver passato il test, troverete una nota ridotta in cenere. Non toccate la cenere! Telefonate piuttosto a Rockwell e chiedetegli di portarvi il Restorer Powder nel soggiorno. Quindi prendete la polvere (la Restorer Powder, appunto) e spruzzatela sulla cenere, che si trasformerà nel sesto pezzo della mappa.
7) Libreria: prima di tutto dovrete incontrare John, e poi Barbara. Annotatevi il nome del libro e andate da John nella Libreria. Vi mostrerà un foglio che - indovinate un po' - è proprio il penultimo pezzo di mappa! Ricordatevi che John non sarà in Biblioteca prima delle 10.
8) Stanza Vuota: quando l'orologio digitale segna un tempo tra i 30 e i 45 minuti, andate nella Stanza Vuota, dove troverete Mark e Tom. Non li troverete se non in quel momento. Dovrete incontrarli tre volte, e poi vi daranno l'ultimo pezzo di mappa!



ALF

Se volete trovare nel vostro inventario tutto quello che potreste desiderare in Alf, seguite questo semplice trucchetto: nella cucina, prima prendete i Salami, e poi il gatto. Quindi premete Pause, poi simultaneamente Su, Sinistra, Pulsante 1 e 2.

GOLVELLIUS

Ecco quella che si chiama una Password! Inserite
W4KQ AH85 LDSX KNGF
Q5N7 2K3L 7T5E QKQL
e partirete con i primi sette boss distrutti, disponendo di un equipaggiamento di tutto rispetto, in cui troverete: Legendary Sword, Arusazu's Shield, 18 Life Potion, Maximum Bibles, Ring of Invincibility, Mirror, sette Crystal, Ascent Boots, un Purple Mea e il Ramurasu's Pendant!

Ma non è finita! Se non trovate Golvellius, seguite queste indicazioni: il malefico boss si trova in una grotta, nascosta nel Crawky's Forest. Cercate l'albero morto con due rocce di fronte. Colpite

CLOUD MASTER

Come eliminare i Boss!
- Primo Boss - Il primo boss è la Fenice. Dovrete colpirla 15 volte sul becco per distruggerla. L'arma migliore è lo sparo a tre colpi.
- Secondo Boss - Combattete contro Kappa (nessuna allusione, prego...) sul Fiume Koh. Mirate alla macchia rossa sulla testa del boss. Per evitare i suoi colpi, rimanete nell'angolo in alto a sinistra, quindi spostatevi verso il basso

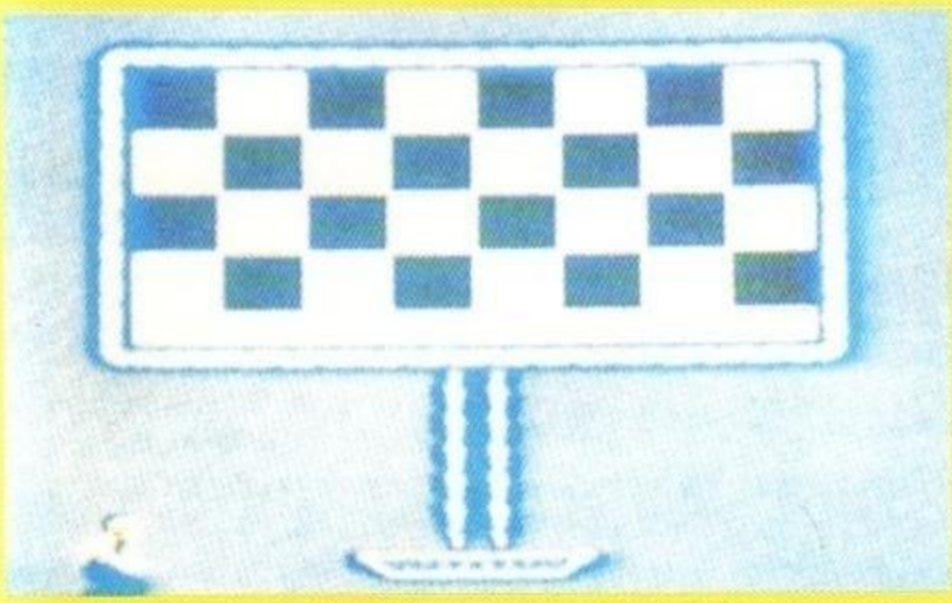
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPOSSIBLE MISSION

Certamente è il gioco di piattaforme per antonomasia, sin dai tempi del C64. Eccovi una piccola guida che potrà dare una mano, sia ai veterani che ai novellini.
I ROBOT - Sono sicuramente il pericolo maggiore per 4125: tuttavia basta adottare questa semplice, ma efficace tattica per risparmiare al nostro eroe un sacco di shock elettrici! Mentre state girovagando per il bunker, disegnatevi una mappa, anche solo schematica, marcando in un modo le stanze "semplici" e in un altro quelle "problematiche". Per "semplici" intendo le stanze in cui i robot possono essere superati senza grosse difficoltà. Inoltre segnate le stanze di controllo o quelle con il gioco musicale in un altra maniera, in modo da distinguerle. Cercate di esplorare completamente le stanze "semplici", in modo da non lasciarvi niente dietro, mentre tralasciate - per ora - le "problematiche". Completata l'esplorazione, dovreste aver raccolto un buon numero di snooze, che vi permettono di blocare i robot. Andate quindi nelle stanze "problematiche", neutralizzate i robot e esploratele con calma.
Anche se potrà sembrarvi un metodo piuttosto lungo e dispendioso in termini di tempo, ricordatevi che un solo contatto con i robot vi fa perdere ben dieci minuti...



IL PUZZLE
Esplorate tutte le stanze a destra o a sinistra dell'ascensore. Dopo aver raccolto tre o quattro pezzi del puzzle cercate di combinarli nel modo migliore, in modo da avere un'idea di quanti ve ne mancano e in che posizione vanno messi. Quindi riprendete l'esplorazione e non preoccupatevi più del puzzle fino a quando non avrete trovato altri tre pezzi.

IL GIOCO MUSICALE
Il gioco musicale è molto utile: infatti se siete a corto di snooze per disabilitare i robot, potrete guadagnarne molti facendo quelche partitina alla scacchiera musicale. Certo, potrete dire che anche questo metodo è un po' lunghetto, ma rammentate che anche i robot tolgono molti preziosi minuti!

LIFT RESET
Possono essere molto utili, perché spesso renderete complicate o impossibili alcune stanze solo muovendo un paio di ascensori. Potrete guadagnarli al gioco musicale, tuttavia, essendo molto più diffusi degli snooze, non dovreste essere mai senza un paio.

un paio di volte la roccia di destra e potrete affrontare l'ultima sfida.

seguendo le traiettorie dei colpi nemici.
- Terzo Boss - Per eliminare il gigantesco Buddha dovrete colpire il punto rosso lampeggiante sopra i suoi occhiali da sole. Spostatevi aventi e indietro per evitare i suoi potenti colpi.
- Quarto Boss - Utilizzate il doppio sparo rosso per colpire la macchia sulla testa del Dragone.
- Ultimo Boss - Lo Shogun è sicuramente il Boss più difficile da eliminare. Sperimentate diverse strategie per evitare i suoi colpi, ma ricordatevi che dovrete colpire il punto lampeggiante sulla sua testa.

R-TYPE

Inserite entrambi i joypad, e tenete premuti i pulsanti Destra-Giù sul joypad 1, e Sinistra-Su sul secondo, simultaneamente al pulsante 1: quindi accendete la console con inserita la cartuccia di R-Type, senza lasciare i pulsanti indicati prima che appaia lo schermo dei titoli. Il vostro R-Type sarà invulnerabile!

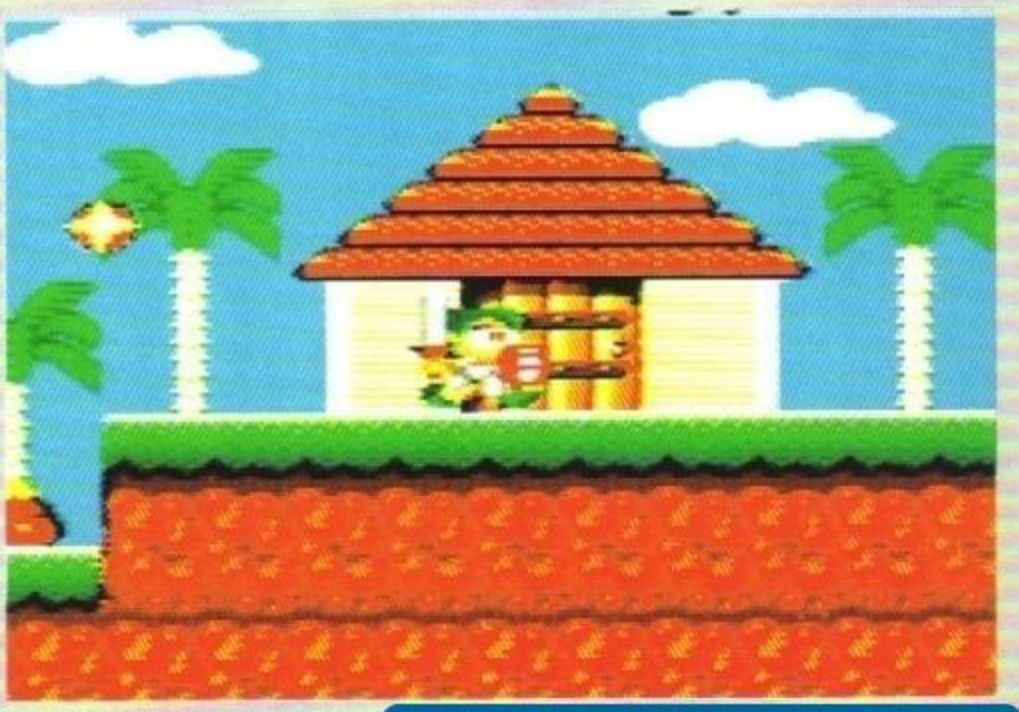
SPACE HARRIER

All'inizio del round di bonus, cercate di evitare tutti gli alberi e gli oggetti bonus. Se ci riuscite, e colpite al massimo cinque alberi, apparirà una astronave molto speciale: infatti se la colpite, guadagnerete 10.000.000 di punti e una vita extra!

WONDERBOY III

Per iniziare l'avventura nei panni di un Wonderboy con una marea di oro, Stone Charm, un po' di magia e ogni tipo di spada, scudo e armatura, inserite questa password:
3YGUPYZ ZY7K NRR

Se invece preferite i panni di un Wonder-topolino con 1000 pezzi d'oro, inserite:
2CKF 7L4 88OP U35
Nei panni del topolino potrete andare in posti inaccessibili ad altre forme.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE MD

MEGADRIVE

AIR DIVER

Per diventare invulnerabile, accendete la console (se la spegnete non morirete mai! NdRnd), e andate in un'area della mappa dove non ci siano nemici. Tenendo premuto START, premete A, B, C, B, A, A, B, C, B, A e B. Lasciate START, quindi ripremetelo finché non ricomincia l'azione. Ora siete invulnerabili!

GAIN GROUND

Ecco come scegliere il livello di partenza in Gain Ground. Entrate nello schermo delle opzioni, assicuratevi che la freccia indichi "LEVEL" e premete i pulsanti: A, C, B e C. Apparirà dal nulla un "ROUND SELECT" che vi permette di scegliere il livello da cui iniziare la vostra opera di sterminio di robot.

GOLDEN AXE

Volete scegliere il livello da cui partire? Selezionate il modo Arcade, e quando appare la schermata che vi permette di scegliere il personaggio, premete in basso e a sinistra, in modo che i tre eroi inizino a ruotare. Quindi premete contemporaneamente il pulsante B e Start. A questo punto dovrebbe apparire un "1" in alto a sinistra. Utilizzate i pulsanti Giù-Su per scegliere il numero corrispondente al livello da cui volete partire.

BUDOKAN

Per battere facilmente gli avversari del 5ffl e 8ffl incontro del torneo, seguite questa tattica: scegliete il Bo come arma, quindi appena inizia il combattimento, tenete premuto un pulsante qualsiasi insieme a quello di sinistra. In questo modo parerete qualsiasi colpo dell'avversario, il vostro Ki crescerà a dismisura, e quando sarà al massimo basterà mettere a segno un colpo per abbattere il contendente.

BURNING FORCE

Per ottenere ben 10 vite per ogni "continue", premete START nello schermo dei titoli, e, quando appare la scritta "START/OPTION", premete i pulsanti B, A, B, A, A, C, A e ancora A. Quindi premete START.

INSECTOR X

Quando appare l'odiato GAME OVER, aspettate che appaia l'opzione di "continue". Ogni volta che premerete C tenendo premuto diagonale Su-Sinistra, aumenterete di uno i crediti disponibili.
Potrete avere fino a otto crediti per volta.

HARD DRIVIN'

Non è proprio una gabola tradizionale, perché rende più difficile il gioco! Se volete sperimentare il traffico nel percorso di pratica, dopo aver terminato una partita "regola-

LAKERS VS CELTICS

Le seguenti password vi permetteranno di partecipare ad alcune partite del campionato:
CZ2 QKT - Boston Celtics vs San Antonio Spurs
LLQ RJK - L.A. Lakers vs Chicago Bulls
RP2 HJT - Phoenix Suns vs Boston Celtics
TY6 HJK - Portland Blazers vs Boston Celtics
8W2 QJS - San Antonio Spurs vs Philadelphia 76ers

H12 QJT - Philadelpiha 76ers vs Antonio Spurs
6RQ QJJ - Chicago Bulls vs Portland Trail Blazers
G72 Q0J - Detroit Pistons vs L.A. Lakers

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re", premete C per o schermo delle opzioni, e selezionate il circuito di pratica. Quindi premete B e C. Premete START per uscire dal menu e iniziare una partita - ora dovrete affrontare il traffico normale!

MIDNIGHT RESISTANCE

Per saltare da un livello all'altro aspettate che appaia lo schermo dei titoli, e assicuratevi che "Start" sia scritto in rosso. Quindi premete C e START. Quando inizia la partita, premete di nuovo START per mettere in pausa. Premendo il pulsante A vi ritroverete nel livello seguente.

POPULOUS

Selezionate "New Game", quindi tenete premuto il pulsante B e premete in Su o in Giù fino a quando non appaiono i numeri. Ogni livello corrisponde a una combinazione di numeri. 2269 è l'ultimo codice.

REVENGE OF SHINOBI

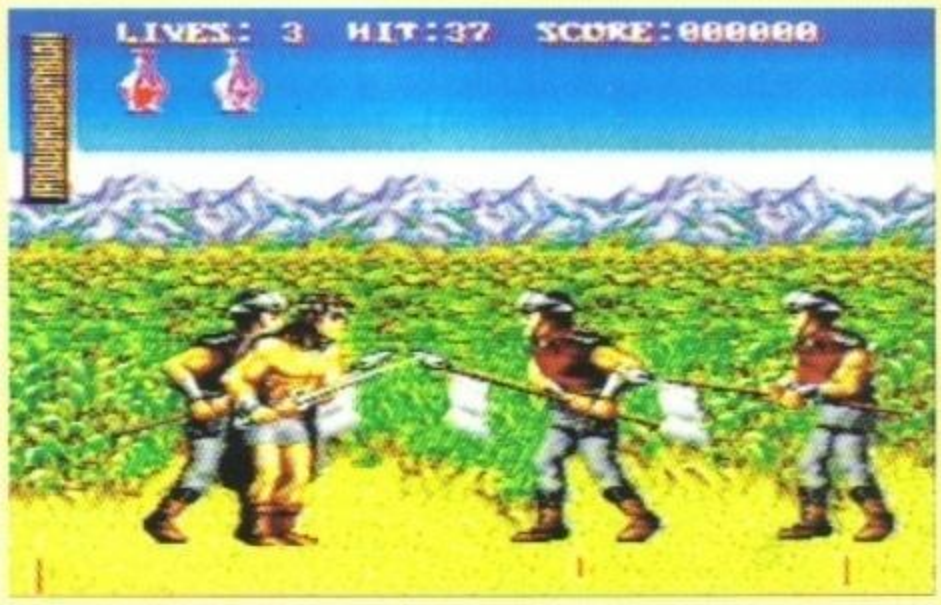
Come ottenere un sacco di vite extra per il nostro ninja? Semplice, se riuscite ad arrivare al Round 3, quello del Cargo Jet. Dirigetevi verso il primo ascensore e salite. Appena arrivate al livello superiore, andate verso destra. Arrivati al secondo ascensore scendete e colpite l'ultimo scatole del livello superiore. Riceverete due vite extra! Appena le avete raccolte, suicidatevi. Ripetete il trucchetto per una decina di volte e vi ritroverete pieni di vite!
Nota: anche se il numero delle vite non supererà il nove, continuerete lo stesso ad accumularne altre.

SUPER HANG-ON

Finalmente potrete avverare i vostri sogni a due ruote - basta inserire queste password!
1) 69F1A122F05101 DFJNCG9D6DJEHW - Jose Alvarez, vinte 0, perse 0, $34.400
2) 5942E233325232 BCKMCG9D6DMLKM - Hans Braun, vinte 0, perse 0, $35.300
3) 1721D243221131 D9FOCG9D6DPSMH - Felica Perez, vinte 1, perse 0, $30.500
4) 5723B345135242 BCKMCG9D7DDQNL - Marie Lefoure, vinte 0, prese 0, $135.300

SWORD OF SODAN

Per saltare da un livello all'altro esiste un bieco trucchetto, dove però sono necessari due joypad. Se li avete, cercate di fare abbastanza punti per poter entrare negli high score, quindi inserite al posto del vostro nome "HINANP:)"???per Berry forse la ")" è uno o???. A questo punto basta premere START sul secondo Joypad per saltare un livello.



SHOVE IT!

Eccovi la password per l'ultimo livello di Shove It!: !AYASAM! (punti esclamativi compresi).

SONIC THE HEDGEHOG

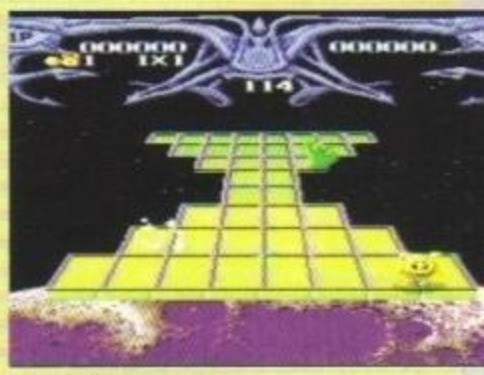
Per scegliere da quale livello iniziare le vostre avventure da riccio, premete questi pulsanti quando appare la presentazione, ma solo nel momento in cui Sonic muove l'indice.
Su, Giù, Sinistra e Destra.
Se tutto è andato per il verso giusto, dovreste sentire un rumorino: a questo punto basta premere Start e il pulsante A per accedere ad uno schermo segreto che vi consente di scegliere la zona e il livello di partenza

TARGET EARTH

Per avere nove crediti in Target Earth, iniziate una partita e distruggete la vostra astronave. Quindi lasciate morire Rex mentre cerca di raggiungere lo shuttle. Scegliete il modo "option", e cambiate il "pad reset" da Cancel a Enable. Ora (sempre nel modo Option) premete C e START insieme. Una ragazza dovrebbe apparire sullo schermo, insieme a nove crediti extra.

ZOOM

Per avere l'accesso a uno speciale schermo, premete nella schermata per scegliere uno o due giocatori, premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, A e B. Se tutto va bene, vedrete lo screen speciale. Se selezionate Debug e iniziate una partita, premendo A potrete vedere le linee del programma!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME BOY

BOOMER'S ADVENTURE

Queste sono alcune password per Boomer's Adventure:

Livello	Password
8	AXOLOTL
9	BLUTEN
16	CHIMERA
17	DEWLAP
24	ELYTRON
25	GILA
31	HYDRA
32	IBEX
33	JEDOCH

BURAI FIGHTER

Eccovi le password per tutti i livelli:
- EAGLE:
HGKM CPFG JJCM DKLF
- ALBATROSS:
HGNC BMHB PGBF JGJH
- ACE:
GBHC MHCB CDMN KDPG
- ULTIMATE:
GOPC LMCJ CCHL HFKP
BNGH

BATMAN

Per aiutare tutti gli eroi mascherati da pipistrello a finire il gioco, basta sapere che premendo in alto e a destra insieme a Start potrete scegliere il livello di partenza.

BURGER TIME DELUXE

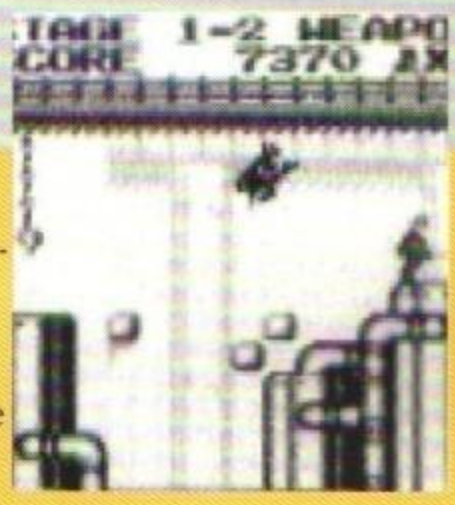
Avete qualche problema a mangiare nel fast food del Game Boy? Allora inserite questi codici!
ZONA 1 - C C P U
ZONA 2 - U U C O
ZONA 3 - C O O P
ZONA 4 - P U U P
Legenda: O - Omino U - Uovo
C - Cetriolino P - Pomodoro

HYPER LODE RUNNER

Volete raggiungere un livello superiore al sedicesimo? Bene, basta inserire la password QM - 0388!

GARGOYLE'S QUEST

I seguenti codici potranno rendere la vita della vostra Gargoyle un po' meno dura:
7ER7 - GB7Q -> Mondo 2
TSYB - 87F5 -> Mondo 3.1
GK4L - NPNG -> Mondo 3.2
BTGJ - LVGA -> Mondo 4.1
CINS - LLR4 -> Mondo 4.2
FTWD - F7BB -> Mondo 4.3
EDGY - LNST -> Mondo 5
Inoltre, per arrivare all'ultimo livello con il massimo di armi, vite e denaro, inserite:
NPAN - RRXY
Se invece preferite partire con qualche vita extra, provate queste altre password:
EAGG-TN99 -> 8 Vite
K8EE-5WBD -> 10 Vite
ZGBZ-ABYP -> 4 Vite
ZFRZ-GBZQ -> 7 Vite
IT9Q-VL6S -> Per partire con la Candel of Poltergeist
9U5J-LAVZ -> 3 Vite, avendo già trovato Dark



LOCK'N'CHASE

Quando appare lo schermo dei titoli, premete due volte A, e altre due volte B. Poi premete A una volta, e B due volte, quindi START. In questo modo inizierete al livello 7-1.

MERCENARY FORCE

Premete Su, Select A e B tutti insieme nello schermo dei titoli. A questo punto partirete con 50.000$ invece dei "soliti" 5.000$ (potessi farlo con il bancomat!). Inoltre premendo il joypad verso destra, potrete scegliere il livello da cui partire.

NINJA BOY

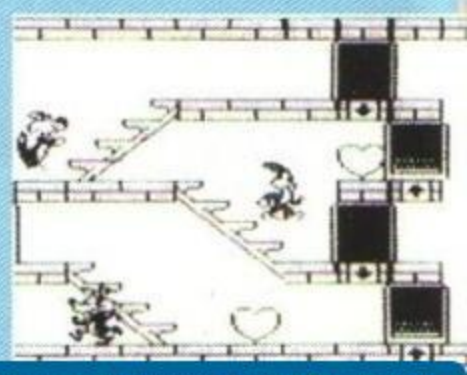
Per continuare dopo il fatidico Game Over, premete simultaneamente Start, A e B.

DEADHEAT SCRAMBLE

Eccovi una sequenza di A - B

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Finalmente i mangiacarote potranno raggiungere anche gli ultimi livelli, inserendo queste password.
Livello 10 - wzfs
Livello 20 - ztpz
Livello 30 - wycz
Livello 40 - tx9w
Livello 50 - 2twx
Livello 60 - ytwx
Livello 70 - she2
Livello 80 - xho2



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

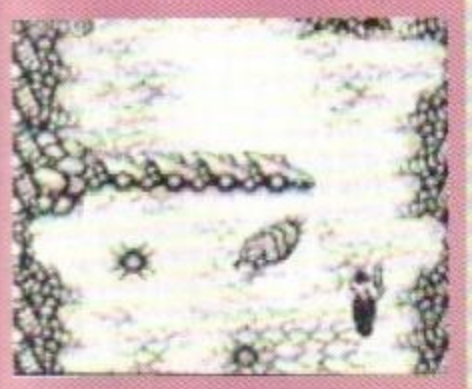
http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Se vi trovate nei guai, potete mettere in pausa e premere: Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, A e B. Può essere utilizzato solo una volta, ma libererà tutte le tartarughe catturate. Inoltre, se volete risolvere i bonus stage, quando dovete scegliere il livello premete Select, B e A.

che vi permetterà di scegliere il livello da cui iniziare una partita. Aspettate che appaia lo schermo dei titoli e premete otto volte B e otto volte A. Poi premete B tante volte quanti sono i livelli che volete saltare (es.: per partire dal V° livello, premete B quattro volte).

CONTRA



Per partire con 10 vite, nello schermo dei titoli premete: Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, B, A e infine START.

GUIDA SPECIALE SU:

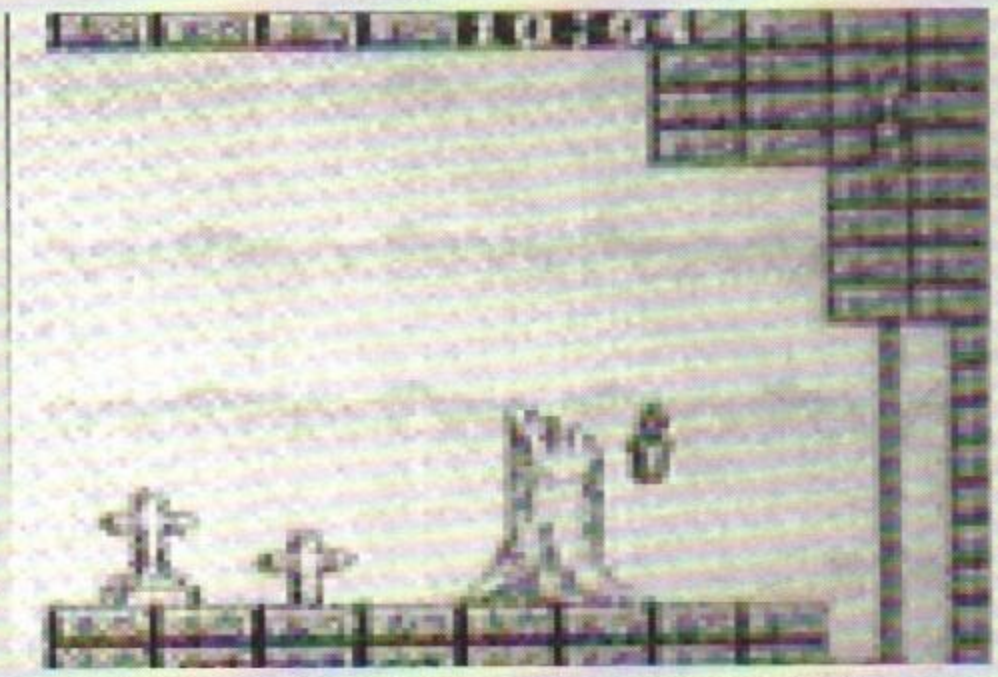
THE CASTLEVANIA ADVENTURE

NUMERO DEI MONDI: Vi aspettano quattro livelli di dungeon, camere di tortura e cripte. Alla fine dei primi tre livelli vi dovrete scontrare con un Grande Cattivone. Quando (se...) lo avrete sconfitto, potrete procedere e iniziare il livello successivo. Alla fine del quarto livello dovrete vedervela con il Conte Dracula in carne e denti. A questo punto avrete due possibilità: o sconfiggere Dracula, o venire sopraffatti per sempre (almeno fino a quando non riaccenderete il Gameboy).

NUMERO DI VITE: Partirete per la vostra avventura con solo tre vite, mane otterrete una ai primi 10.000 punti e poi una ogni 20.000. Inoltre ce ne sono alcune extra sparse qua e la.
La prima è nella Secret Room del primo livello (quale Secret Room? Leggete più avanti!) e una subito dopo la sesta scala. Come per gli altri oggetti speciali, dovrete spegnere una candela con la frusta per trovarla.

OGGETTI SPECIALI: Per completare con successo l'avventura nel castello, dovrete trovare e utilizzare alcuni oggetti speciali. Per prendere questi oggetti dovrete spegnere le candele con la frusta.
Gli oggetti sono:
- Cuori: Vi aumenteranno il livello del Vitometro.
- Cuori Lampeggianti: Riportano al massimo l'energia del vitometro.
- 1 UP: Regalano una vita extra.
- Croci d'Oro: Vi renderanno invincibili per qualche tempo.
- Cristallo: Aumenta il potere della vostra frusta.
- Moneta: Aumenta i punti.
- Cristallo Lampeggiante: Con questo oggetto potrete sfidare il boss di fine livello.

MOSTRI CHE INCONTRERETE IN CASTLEVANIA
BIG EYE: È abbastanza semplice da sconfiggere; se ce ne è uno solo in vista potete tranquillamente saltarlo. Se invece sono in due o più, dovrete per forza eliminarli con la frusta - ricordatevi di premere verso il basso il joypad quando li attaccate, altrimenti li mancherete, perché sono troppo bassi.



SHE WORM: Qui la storia è un po' più dura; dovrete stare attenti mentre attaccate questa creatura, perché - a volte - dopo essere stata colpita, si trasforma in una palla, e rotola via, schiacciando tutto quello che trova, come il giocatore...
PUNAGUCHI: Difficile da eliminare, perché lancia delle fireball micidiali. Inoltre se la vostra frusta non è potenziata, dovrete colpirlo due o tre volte.
DEATH BAT: Ci sono due tipi di pipistrelli: quelli piccoli sono di gran lunga più inoffensivi di quelli grossi. Alla fine del Terzo Livello troverete un pipistrello mooolto (con tre "o"!) grosso. È il guardiano di fine livello: per eliminarlo, il metodo migliore è di colpirlo con le vostre fireball. Se non ci riuscite, provate mettendovi sotto il pipistrellone, e aspettare che inizi a svolazzare per lo schermo. Dovreste riuscire a colpirlo rimanendo illesi.
MADMAN: Anche se fa un po' schifo, non è poi così pericoloso. Purtroppo ha la cattiva abitudine di piombarvi addosso dal soffitto all'improvviso, quindi cercate di tenervi pronti.
EVIL ARMOR: Per vostra fortuna, li troverete solo all'inizio del quarto livello. Attenti perché non saprete fino all'ultimo quale armatura si animerà.
UNDER MOLE: Ci sono due tipi quelli piccoli si trovano per tutto il primo livello, quelli grossi appaiono alla fine del secondo livello (si, sono proprio i cattivoni di fine livello). Per eliminare i Fetentoni, vi conviene farlo quando escono dai buchi nel terreno. Se non ci riuscite, fermatevi in qualche punto e colpiteli quando atterrano.
GOBANZ: Appaiono alla fine del livello 1 e verso la fine del quarto. Per massacrarli, tenetevi abbastanza distanti per non essere colpiti, cercando nello stesso tempo di colpirli.
ZELDO: Li troverete verso la fine del livello 2 e in tutti i livelli più alti. Quando lancia il boomerang in alto, inginocchiatevi quando arriva la prima volta e saltate quando ritorna. Se lo lancia verso il basso, comportatevi esattamente nel modo opposto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LYNX

GAME GEAR

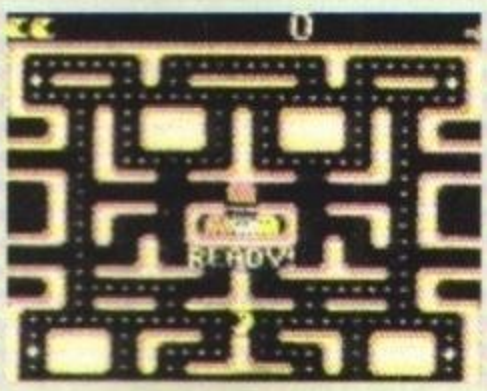
LYNX

GAUNTLET III

Dopo aver scelto il vostro personaggio, non spostatevi e premete Option 1. In questo modo avanzerete di ben 5 livelli per volta! Tuttavia potrete arrivare solo fino al ventesimo livello...

MS. PAC-MAN

Premete pausa mentre state giocando a una normale partita a Ms. Pac-Man. Quindi premete A, A, B, Option 1, A, A, B e di nuovo Option 1. Se avete premuto i pulsanti nella successione corretta, dovrebbe apparire un lampo in alto nello schermo. Ora, premendo il pulsante B, lancerete la compagna di Pac-Man a una super velocità!



RAMPAGE

Nello schermo di selezione del personaggio, mettete in pausa, uscite dalla pausa e scegliete il mostro che più si adatta al vostro ego informatico. Quando appare il giornale, tenete premuto Option 1 e utilizzate il joypad per scegliere da che città tra le 61 disponibili cominciare la vostra biblica distruzione.

SLIME WORLD

Eccovi qualche codice per le diverse missioni di Slime World:

- MISSIONE 1: 8F0BC8

- MISSIONE 2:
ECDA78
DD1F32
E79FB5
139CFE
159DF9
D01A24

- MISSIONE 3:
559925
D499A4
5A9E23
2F9CF2
6CDCF3
D29EBB
EDDEFD
EE9EBF
1DDCA0
1CD8AF
0399EB

- MISSIONE 4:
465F57
085F57
085F11
4FDFDD
089ADD
70DCDF
75DCD8
8E5999
F1181B
711B9B
F1DA45
F659C1
B85D87
8D1DC0
3DDC80
B79B40
FD190F
7C5B49

- MISSIONE 5:
F52520
236516
A6E61E
AD25D8
27A1DF

- Per l'ultima missione:
A48278

XENOPHOBE

Se non riuscite a trovare le bombe per sterminare i cugini di Alien, eccovi una veloce lista per trovarle più in fretta:
BASE 11 - secondo piano a destra
BASE 13 - secondo piano a destra
BASE 15 - lasciatevi cadere nella voragine a sinistra
BASE 17 - primo piano a sinistra
BASE 18 - secondo piano a destra
BASE 20 - secondo piano a destra
BASE 22 - lasciatevi cadere nel pozzo a sinistra

GAME GEAR

G.G. SHINOBI

Nello schermo dei titoli, premete Start e in Su per poter accedere al Sound Test.

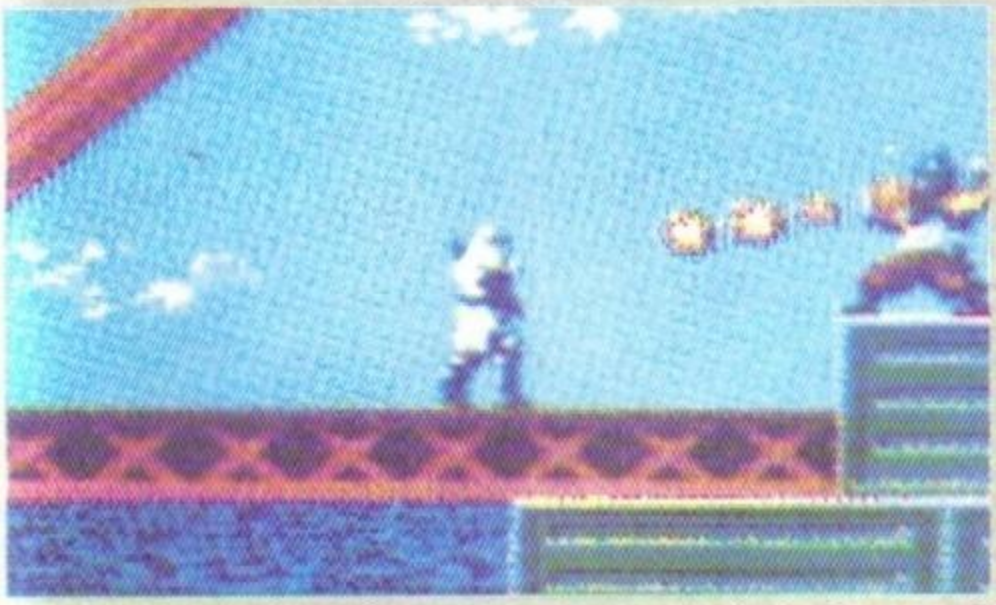
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

- Tesori Segreti
Per trovare due tesori nascosti, andate in fondo a destra nella foresta del primo livello. Scoprirete che ci sono due forzieri nell'angolo in basso a sinistra. Saltate sul forziere di destra e saltate subito verso destra. Altri due Tesori appariranno a destra dei primi due. Saltateci subito sopra, e guadagnerete ben 2.000 punti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



G.G. Shinobi

Pengo

per ciascuno.
- Vita Extra
C'è una vita extra nella stanza nascosta del quarto livello. Per trovarla entrate nello schermo della tazzina di caffé. Uscite quindi dalla tazzina e saltate sulle tre piattaforme ruotanti finché non raggiungete la lettera A. Salite per le scale a sinistra fino a quando non trovate due insetti, un pulsante e una botte. Eliminate gli insetti lanciando la botte e il pulsante.
Quando sparisce il pulsante potrete utilizzare la botte per raggiungere la scala a destra. Salite e potrete entrare in uno schermo, dove troverete un terzo insetto; eliminatelo saltandogli sopra e continuate verso destra finché non arrivate ad una seconda A. Superate la letera e continuate verso destra. Troverete una goccia che sembra fatta di legno: entrate nella goccia e saltate premendo due volte il pulsante 2, e quando cadrete si aprirà il pavimento. Troverete una stanza segreta con due Tesori e una vita extra.

PENGO

Problemi con la fredda avventura del nostro beniamino in frac? Premete i pulsanti Su, 1, 2 e Start: vi ritroverete al livello 16 con 7 vite.

PSYCHO WORLD

Nello schermo dei titoli, premete i pulsanti Su-Destra, 1, 2 e Start contemporaneamente per poter scegliere il livello da cui partire.

SUPER FAMICOM

BIG RUN

Per entrare in uno schermo di opzioni top secret, premete Start nello schermo dei titoli. Per accedere al Sound Test, inserite i due joypad e premete sul secondo: B quattro volte, X altre quattro, Y quattro ancora, A (indovinate un po?) quattro volte, B x 4, B x 4, X x 4, Y x 4, A x 4, quindi Sinistra e Destra per sentire le diverse musichette.

DARIUS TWIN

Nello schermo del Select Mode, premete i pulsanti: L, R, Select e Start. Potrete disporre di ben 49 vite extra! Se giocate in due, la gabola va fatta su entrambi i joypad.

GRADIUS III

Selezionate Edit nel Weapon Select e inserite :XYXYXY. In questo modo il vostro mezzo verrà armato di tutto punto automaticamente. Inoltre, se volete avere un credito in più, premete 10 volte il pulsante X nello schermo dei titoli. Potete ripetere la gabola fino a nove crediti.

PILOT WINGS

Ecco i codici per diventare dei veri assi della cloche, del parapendio e dei veri Rocketeer!

NORMAL
Flight Area 1 = 000000
Flight Area 2 = 985206
Flight Area 3 = 394391
Flight Area 4 = 520771
Elicottero = 108048

EXPERT
Flight Area 5 = 400718
Flight Area 6 = 773224
Flight Area 7 = 165411
Flight Area 8 = 760357
Elicottero = 882943

SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC ENGINE

BLOODY WOLF

Nello schermo di presentazione, premete:
1) per vite illimitate -> Su, "1", Giù, "2", Sinistra, "1", Destra e "2".
2) per il Sound Test -> Su, Select e "2" contemporaneamente.
3) per volare -> Giù, Su, Sinistra, Sinistra, "2", "2", "1" e Select (appare un 3).
4) Per essere più veloce -> Su, Giù, Destra, Destra, "1", "1", "2" e Select (appare un 2).
5) Per scegliere il livello -> "2", "1", "1", "2", "1", "2", "2", "1", quindi premete il joypad nella direzione corrispondente al livello che desiderate (in senso orario Su = Livello 1, Su-Destra = Livello 2, ecc fino a diagonale Su-Sinistra = Livello 8).
Se infine avete problemi con le munizioni delle armi speciali, basta salire sopra un albero, un camion, una rete, una parete rocciosa (insomma qualcosa di scalabile!) e premete, se avete due caselle di energia:
Destra, "1" e "2" -> 50 colpi per lo ShotGun
Sinistra, "1" e "2" -> 50 colpi per il Bazooka
Se invece ne avete solo una:
Su-Destra, Run e "2" -> 10 Flash Bomb
Giù-Sinistra, Run e "2" -> 10 Powerful Grenade

BOMBERMAN

Eccovi i codici di tutti i livelli possibili immaginabili di Bomberman:
PRIMO MONDO:
1-2 UUOWMNEE
1-3 RUKRLPPC
1-4 UKBZHTVK
1-5 RARHPBPC
1-6 RAFHPBPN
1-7 UBFZLSVG
1-8 RBLVHGHK
SECONDO MONDO:
2-1 UBBZVPVG
2-2 UXGKSWVK
2-3 MXBEESAH
2-4 MKHAEIYA
2-5 MUEEEOVC
2-6 UCHZVORE
2-7 UCHZVERA
2-8 UXNKSGVL
TERZO MONDO
3-1 UXKKHWST
3-2 UXVKHWSV
3-3 RBCCQHLY
3-4 UWNVGEVK
3-5 MAECJHVN
3-6 RXANNOLK
3-7 UBHHIESG
3-8 MUVCLSCZ
QUARTO MONDO
4-1 MCHNQQGP
4-2 MWBCQVSA
4-3 UUPVNNGA
4-4 MXVCNGSA
4-5 UBZHQIUT
4-6 RBOEVOKR
4-7 RKECNWVE
4-8 UOPHSEPP
QUINTO MONDO
5-1 UUYVJOPU
5-2 MCONWVEP
5-3 UAVVOHTU
5-4 UBZHOGAK
5-5 MKANVLCA
5-6 MUCCVLAT
5-7 RXANGJVE
5-8 UKZHHOAL
SESTO MONDO
6-1 ROBCLBEV
6-2 UBWZBMHK
6-3 UABKQTTU
6-4 MXVEMQVH
6-5 ROKBNBEV
6-6 RCWBQEES
6-7 MBNAIWCA
6-8 MWEEIGTS
SETTIMO MONDO
7-1 RAOYQNEV
7-2 MBNAWLTK
7-3 UBYZLTAG
7-4 UWFKONAK
7-5 RBKBPMVZ
7-6 MKNAVVTH
7-7 UWBKLNAG
7-8 UWFKOMAH
OTTAVO MONDO
8-1 MAGEGOPP
8-2 RCRKPONN
8-3 UABFVBCU
8-4 UWAFTWKK
8-5 RBKFJVVY
8-6 MBKAGSGK
8-7 MOKAPBSN
8-8 UXAFSOKH
GABOLETTA FINALE: Inserite il codice MOAAVMSU per partire con tutte le armi dal primo livello.

BRAVO MAN

Ecco come potete continuare le vostre avventure anche dopo aver essere stati uccisi! Tenete premuti simultaneamente i pulsanti Run e II mentre state morendo!

NEUTOPIA

Nel Quinto livello (il Polo Nord, per intenderci) troverete tutti i power up necessari per battere Dirth, insieme a due pozioni per la vitalità. Come raggiungere il quinto livello? Semplice, inserendo questa complicatissima password:

rZtW68PjCG%L
1d9gSj2uzn7r

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio
02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore
02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE
A PREZZI FANTASTICI
COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!

MEGADRIVE

giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

GIOCHI DA L.39.000 **"ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000**

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 588.000

ULTIME NOVITA'

NINTENDO SUPERFAMICOM

(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.95.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
ARRIVI SETTIMANALI
RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER

LE GRANDI DOMANDE

- Perché' il joypad del Megadrive è a forma di brioche alla crema?

- Perché insistono a dire che il Lynx è ingombrante quando per utilizzare un Gameboy in modo decente bisogna attrezzarlo come un Robotech?

- È peggio la console dell'Amstrad o una battuta di Random?

- Se le console non hanno un'anima vanno all'inferno o in paradiso?

- Hai chiuso a chiave l'altra porta?

LA MORALE DEL MESE

Se amate i giochi di ruolo compratevi Pro Soccer: di ruoli potrete interpretarne ben undici.

IL BOX di MARISA

"Sapete perché i ragazzini passano così tanto tempo davanti alle tele giocando alle console? Perché da dietro non vedrebbero niente"
(la battuta è vecchia ma la rivista è nuova)

MADE IN ALBANIA

Game Power è la prima e unica rivista del settore redatta interamente in Albania da giornalisti ungheresi. Altro che...

ERRATA CORRIGE

A pag.13 del numero precedente di Game Power, al secondo capoverso, la frase "le dimensioni del Varano gigante sono assai maggiori di quelle di un Tapiro" va sostituita con "Zero Wing (CD-ROM) è disponibile finalmente per PC Engine". Ci scusiamo per l'inconveniente.

CAINO E ABELE

Cara redazione di Game Power,
chi vi scrive è un ragazzo che da anni segue il mondo dei videogiochi da vicino, ma il problema di cui vi voglio parlare è un altro.
Non so se a voi è mai capitato di avere un fratello più bello di voi, più conosciuto di voi, più coccolato di voi e che quando fa qualcosa tutti gli dicono che è unico, inimitabile, bravissimo. Ditemi, voi come vi sentireste?
Ve lo posso dire io! Vi sentireste messi in disparte, trascurati, vi sentireste una nullità.
Anche a voi, cari amici di Game Power, e ai ragazzi che stanno leggendo la mia lettera, voglio chiedere se sentendo il mio nome scatta qualcosa dentro di voi. Voglio proprio dirvi come mi chiamo: Luigi.
Beh? vi dice niente? No, lo sapevo. Non sono nessuno, vorrei farla finita con questa vita costantemente in ombra di mio fratello, ma non posso, ogni volta che il mio simpatico, bello, intelligente, divertente, nonché bravissimo, fratello s'impegnerà in un nuovo progetto io sarò costretto a seguirlo, come sempre, e a vivere delle sue briciole.
Spero di non avervi assillato troppo con i miei problemi e vi faccio i complimenti per la rivista, ci vedremo presto su qualche monitor
Luigi Bros (fratello del più famoso Mario)

PS Devo sempre firmarmi così perché altrimenti non mi riconosce nessuno.

MBF

Sono scene che nel mondo dei videogiuochi non vorremmo mai vedere, purtroppo sono quotidiane e il nostro compito di giornalisti coerenti è quello di presentarle così come sono. Proprio ieri leggevo sul giornale che Maria, la sorella di Giana, co-protagonista di The Great Giana Sisters, clone low-budget di Mario Bros per home computer, ha fatto causa alla sorella per averle "rovinato l'immagine e compromesso la carriera".
Luigi, non so cosa dirti, c'est la vie, è la via. Potrei dirti che so quello che stai provando, ma sarei uno sporco ipocrita, non solo perché non mi lavo da qualche settimana, ma perché in realtà sono figlio unico. Forse l'unica che ti può veramente capire è Marisa. Potresti telefonarle, magari uscire insieme a mangiare una pizza, lo sai poi come vanno a finire queste cose.
Comunque, Luigi, sappi che qui, a Gheim Paua, ti consideriamo come il vero eroe del giuoco, non solo, abbiamo deciso di raccogliere dei fondi di caffè per la tua causa. Hai fatto bene a scriverci: la tua lettera ha demolito quel muro di gomma costituito da pregiudizi che vedono il mondo dei videogiuochi privo di qualsiasi problema.
In realtà la matematica è arrivata anche lì.

NOTA PER I POSSESSORI DI MASTER SYSTEM

DO

RECENSORESE (PRIMA PUNTATA)

Ok, ok, avete appena letto una recensione e non avete capito assolutamente nulla. "Ma il gioco sarà bello oppure è una gobbata pazzesca?" Dopo frasi tipo "l'azione è mesmerizzante e favorisce il riflusso della ghiandola pineale" oppure "il grado di compulsività reatroattiva è direttamente proporzionale alla morale kantiana", i più crollano a terra in preda alle convulsioni.
Ma ci siamo noi di Gheim Paua a risollevare la vostra situazione, con un mega dizionario istantaneo che risolverà i tutti i vostri problemi, anche a livello intestinale. Leggere attentamente le avvertenze.

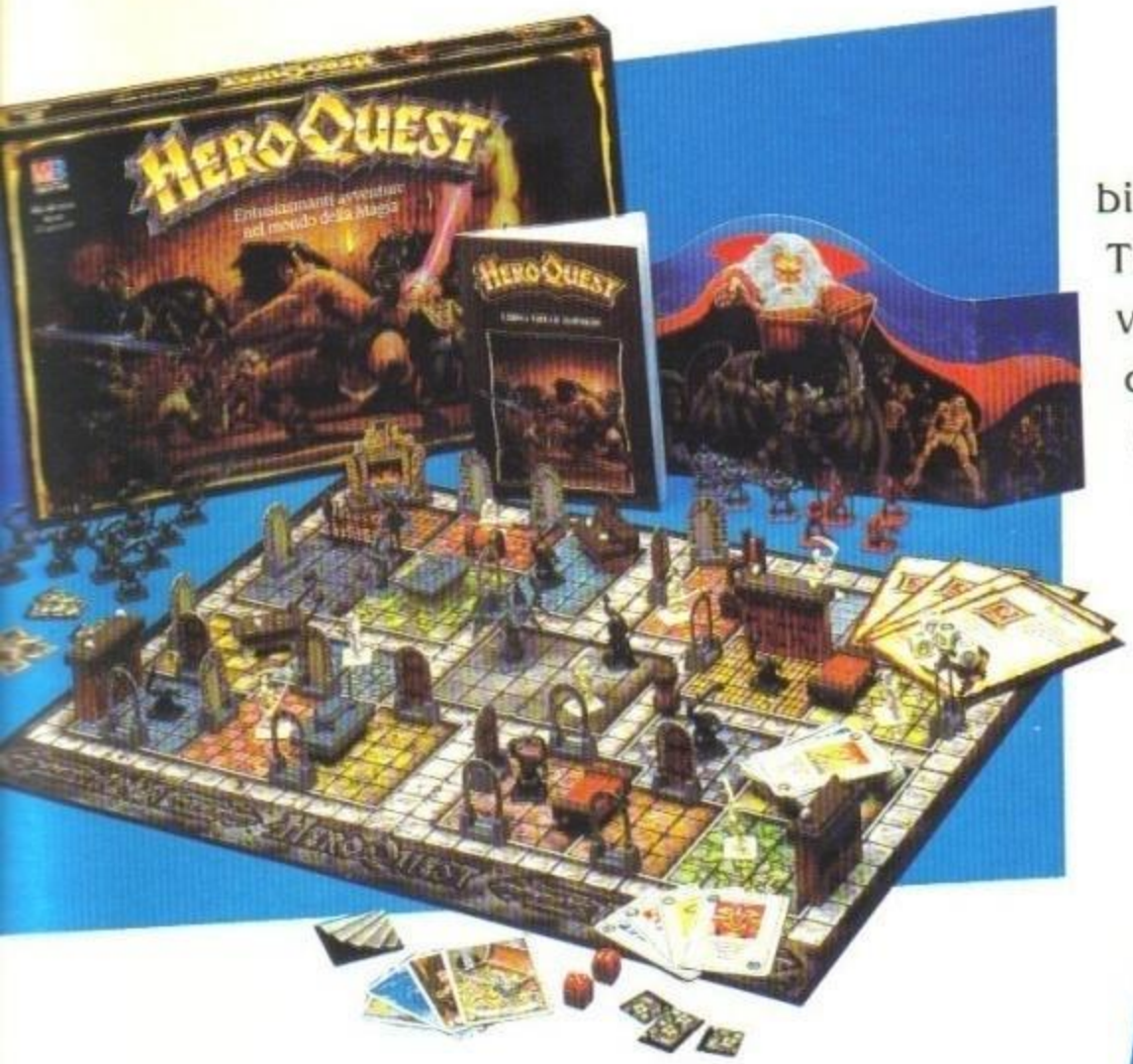
VERSIONE DEL RECENSORE	TRADUZIONE
"La presentazione da sola vale l'acquisto del gioco"	Il recensore non è riuscito a cominciare il gioco.
"Lo spessore di gioco è impressionante"	La confenzione è molto ingombrante.
"Un gioco caldamente consigliato"	La software house ha pagato una forte tangente per promuovere il gioco.
"Ho terminato il gioco alla prima partita"	Il recensore ha utilizzato un cheat mode o un trainer.
"Se cercate un buon clone di Gauntlet, beh, compratevi Gauntlet che è meglio"	Marco Auletta docet

http://www.oldgamesitalia.net/

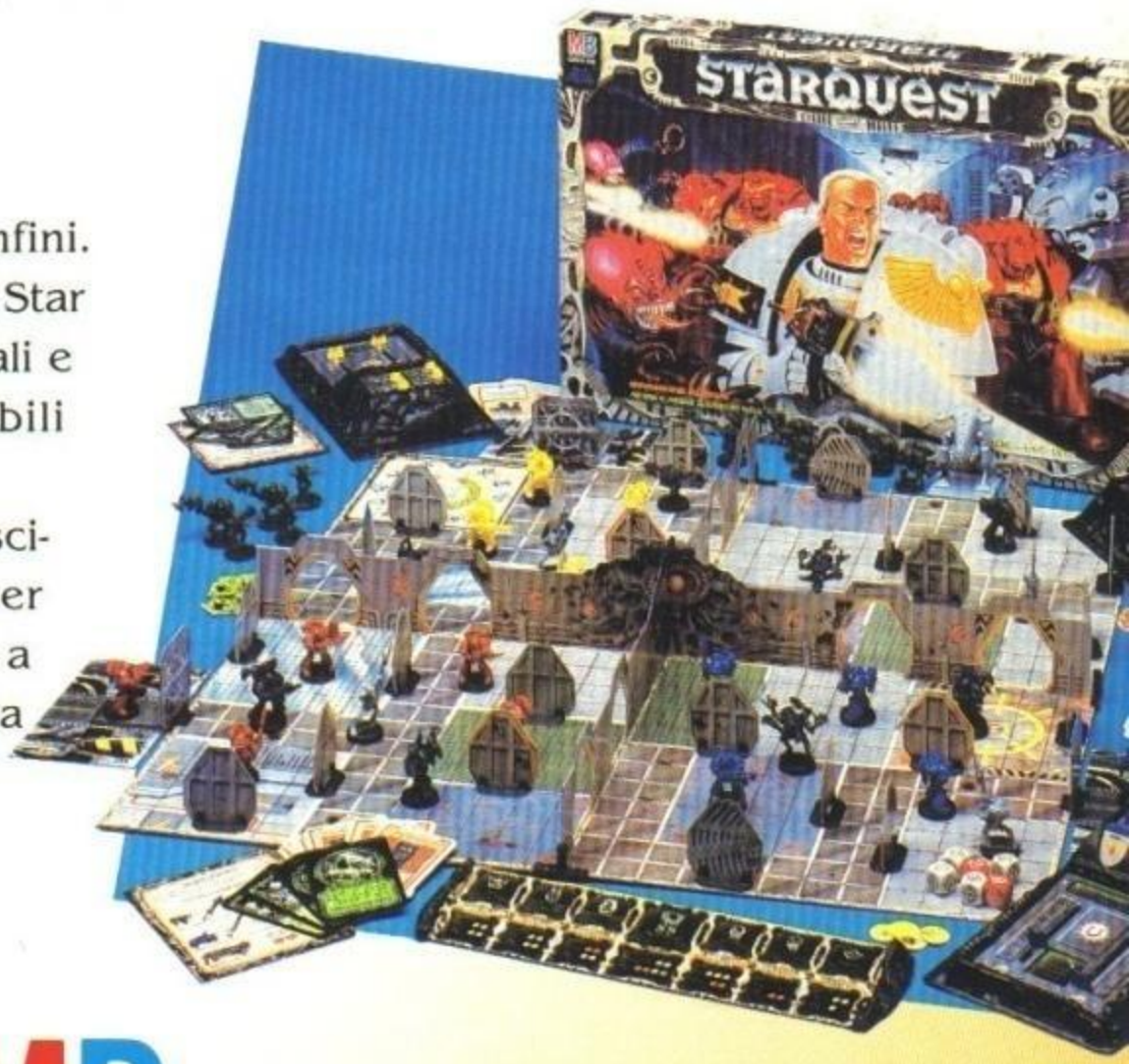
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA NELLA 3ª DIMENSIONE: IL MONDO FANTASTICO DI HERO QUEST E STAR QUEST TI ASPETTA!



Il Signore degli Stregoni e la sua terri
bile legione di scheletri armati ti inseguono
Tra porte stregate e labirinti inestricabili do
vrai usare tutti i tuoi poteri per uscire vivo
da Hero Quest.
Se riuscirai a portare a termine questo dif
ficile compito, l'impero ti affiderà due nuo
ve, avvincenti imprese: Il Ritorno de
Signore degli Stregoni e La Rocca d
Kellar. Due espansioni che non ti faranno
perdere il vizio dell'avventura.



Ma la 3ª dimensione non ha confini. Eccoti proiettato nello spazio cosmico di Star Quest. Sei uno degli eroici marines spaziali e dovrai affrontare gli attacchi dei terribili mostri alieni.
Solo i tuoi formidabili scudi potranno riuscire a respingere gli spietati proiettili laser delle armi nemiche. Allora, sei pronto a mettere alla prova il tuo coraggio, la tua tenacia e la tua abilità con Hero Quest e Star Quest?

MB

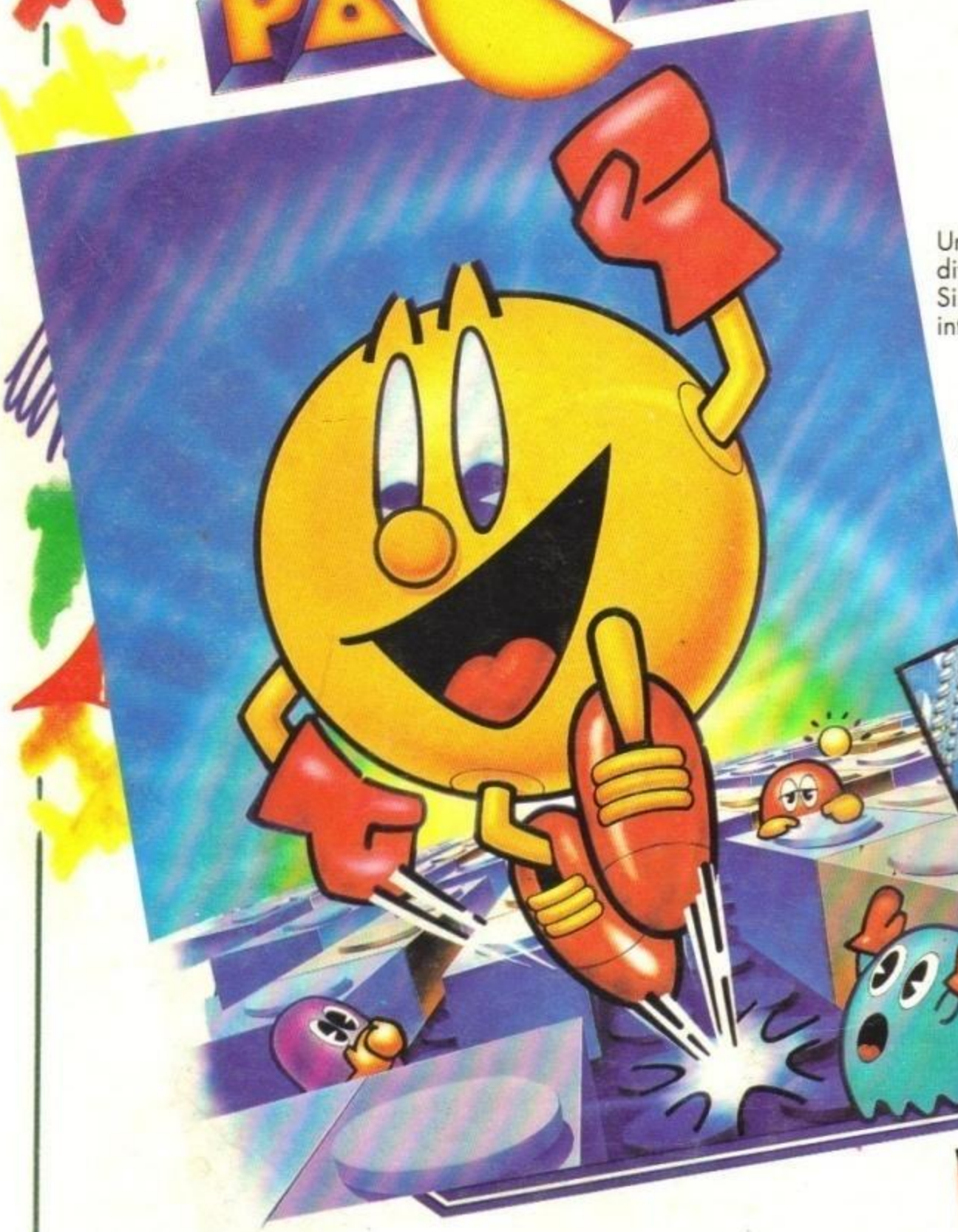
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SEGA™
Master System™

PAC-MANIA™



Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.

TM Namco © 1991 Namco, Ltd.

TECMAGIK

TOYS® LEADER

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/